Cartografia di

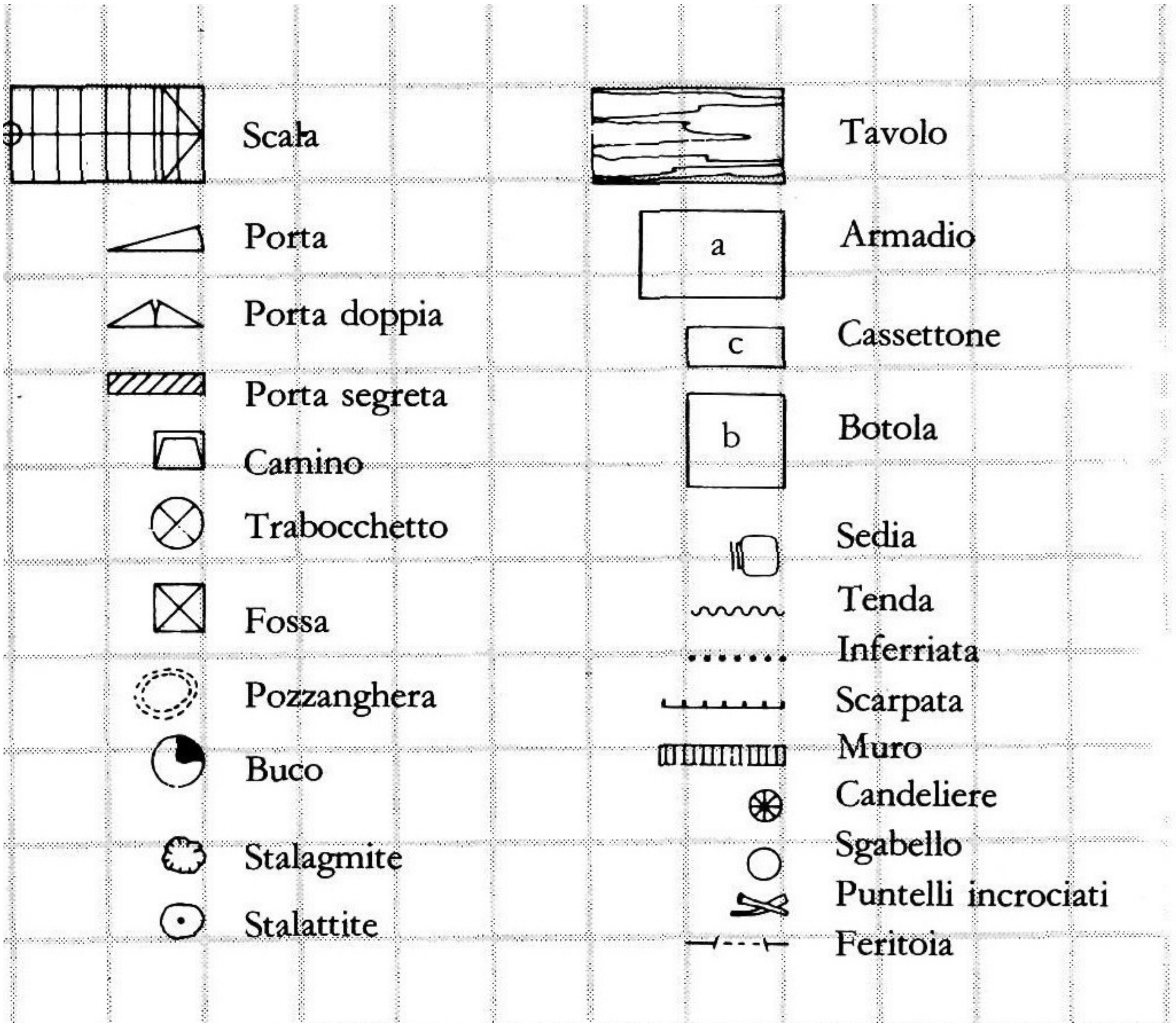
Uno Sguardo nel Buio

Tutte le Mappe delle Avventure Italiane

Le Mappe sono una componente essenziale di ogni Gioco di Ruolo che si rispetti e *Uno Sguardo nel Buio* non fa eccezione.

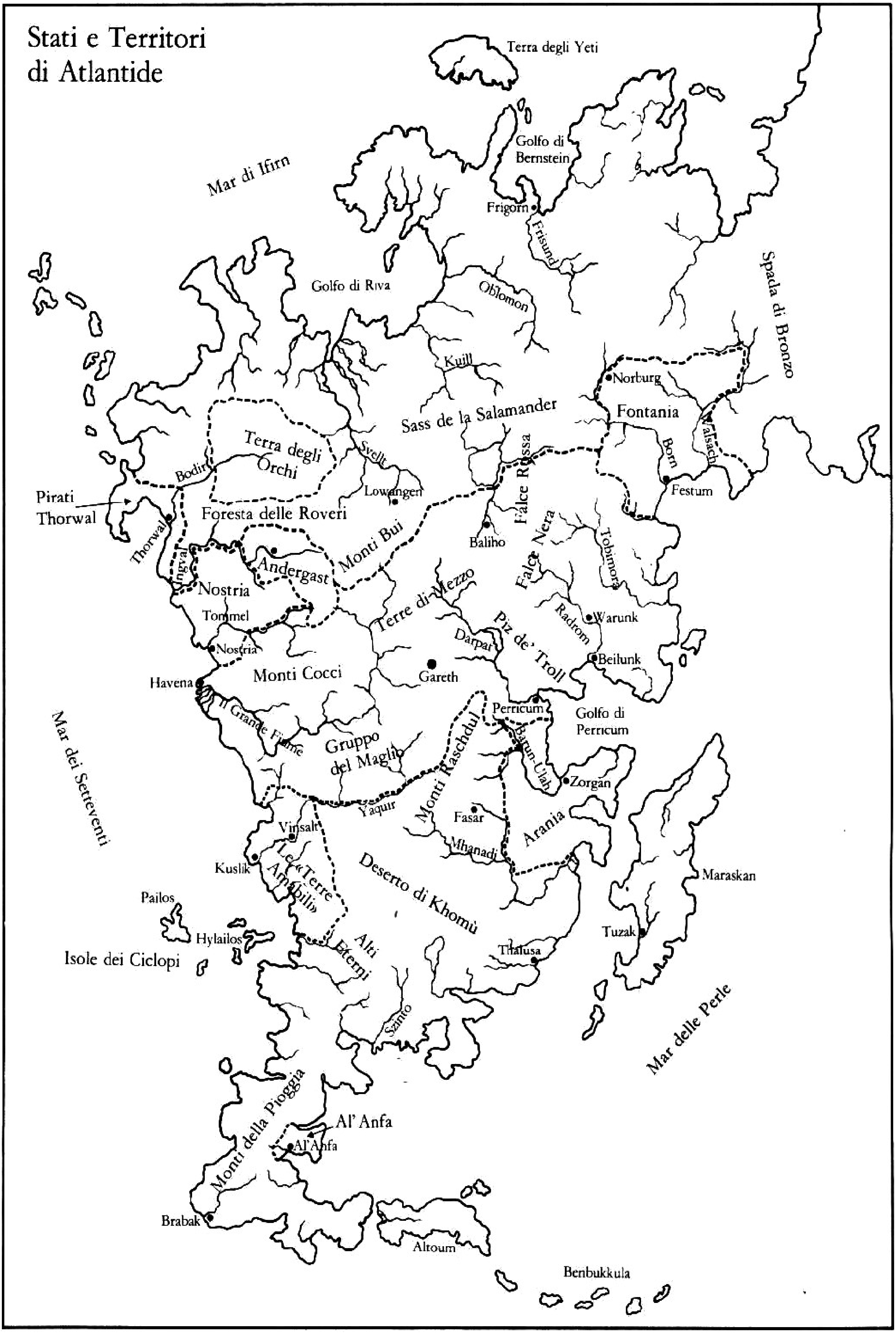
Nelle varie uscite italiane, mappe, cartine e piante sono ben presenti in ogni avventura, spesso con una legenda appropriata.

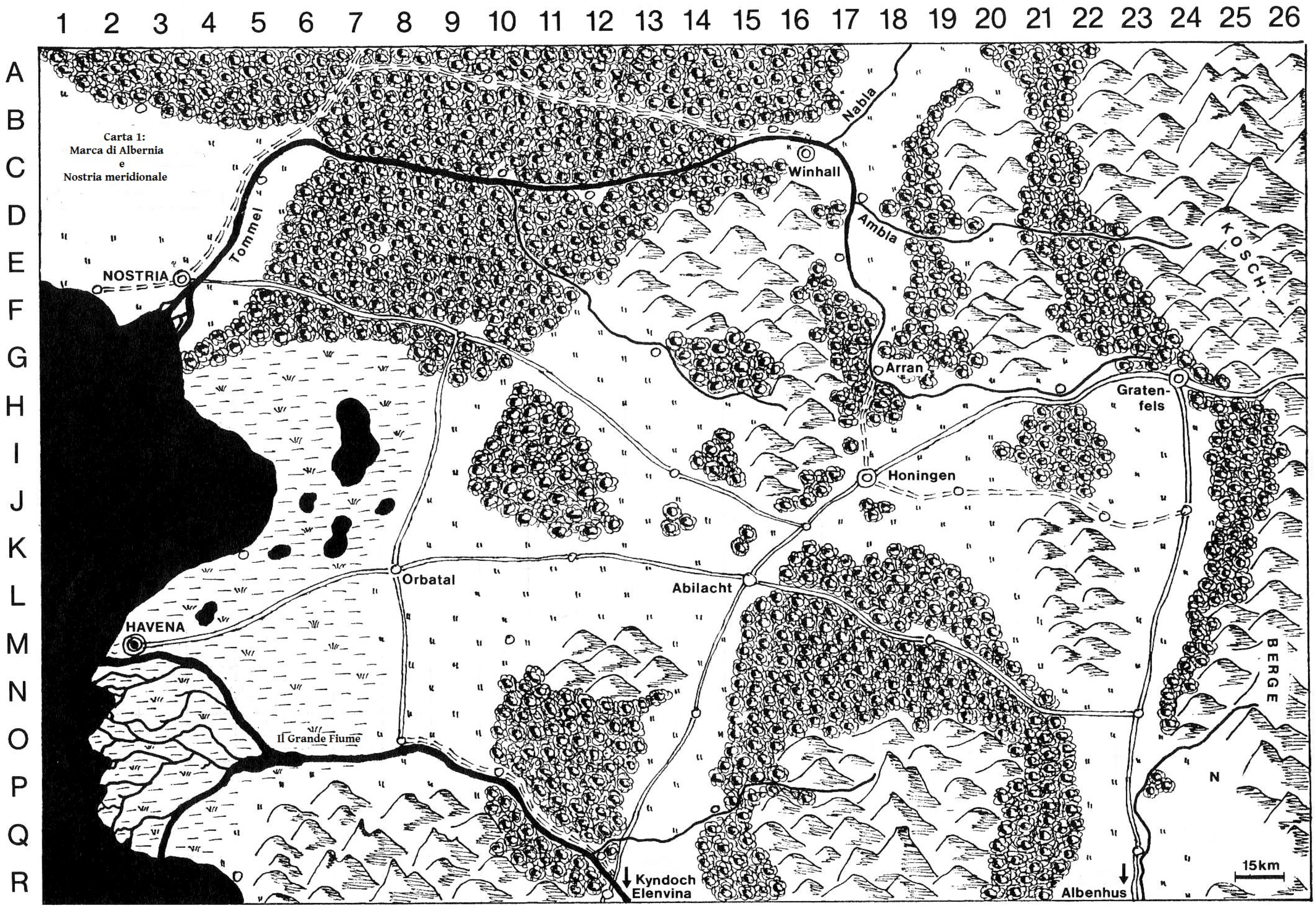
I simboli maggiormente diffusi per rappresentare gli interni sono riportati nell'avventura *La Locanda al Cinghiale* e sono presentati qui sotto.


Scala
Porta
Porta doppia
Porta segreta
Camino
Trabocchetto
Fossa
Pozzanghera
Buco
Stalagmite
Stalattite
Tavolo
a
Armadio
c
Cassettone
b
Botola
Sedia
Tenda
Inferriata
Scarpata
Muro
Candeliere
Sgabello
Puntelli incrociati
Feritoia

Atlantide e la Marca di Albernia

Stati e Territori di Atlantide


Terra degli Yeti
Golfo di Bernstein
Mar di Ifirn
Frigorn
Frisund
Golfo di Riva
Oblomon
Spada di Bronzo
Kuill
Norburg
Sass de la Salamander
Fontania
Terra degli Orchi
Svellt
Bodir
Falce Rossa
Born
Valsach
Pirati Thorwal
Lowangen
Festum
Foresta delle Roveri
Baliho
Falce Nera
Thorwal
Monti Bui
Tobimora
Ingval
Andergast
Nostria
Terre di Mezzo
Tommel
Piz de' Troll
Radrom
Warunk
Darpat
Nostria
Beilunk
Havena
Monti Cocci
Gareth
Il Grande Fiume
Perricum
Golfo di Perricum
Mar dei Setteventi
Gruppo del Maglio
Monti Raschdul
Barun-Ulah
Zorgan
Yaquir
Fasar
Vinsalt
Arania
Kuslik
Le «Terre Amabili»
Mhanadi
Deserto di Khomù
Maraskan
Pailos
Hylailos
Tuzak
Alti Eterni
Isole dei Ciclopi
Thalusa
Mar delle Perle
Szinto
Monti della Pioggia
Al'Anfa
Al'Anfa
Brabak
Altoum
Benbukkula



Carta 1:
Marca di Albernia
e
Nostria meridionale

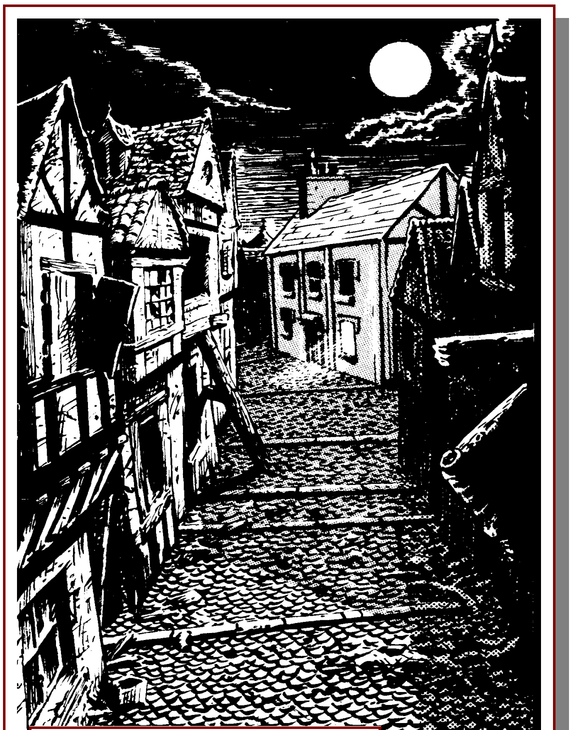
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
Nabla
Winhall
Ambla
KOSCH-
Tommel
NOSTRIA
Arran
Graten-fels
Honingen
Orbatal
Abilacht
HAVENA
BERGE
Il Grande Fiume
N
Kyndoch
Elenvina
Albenhus
15km

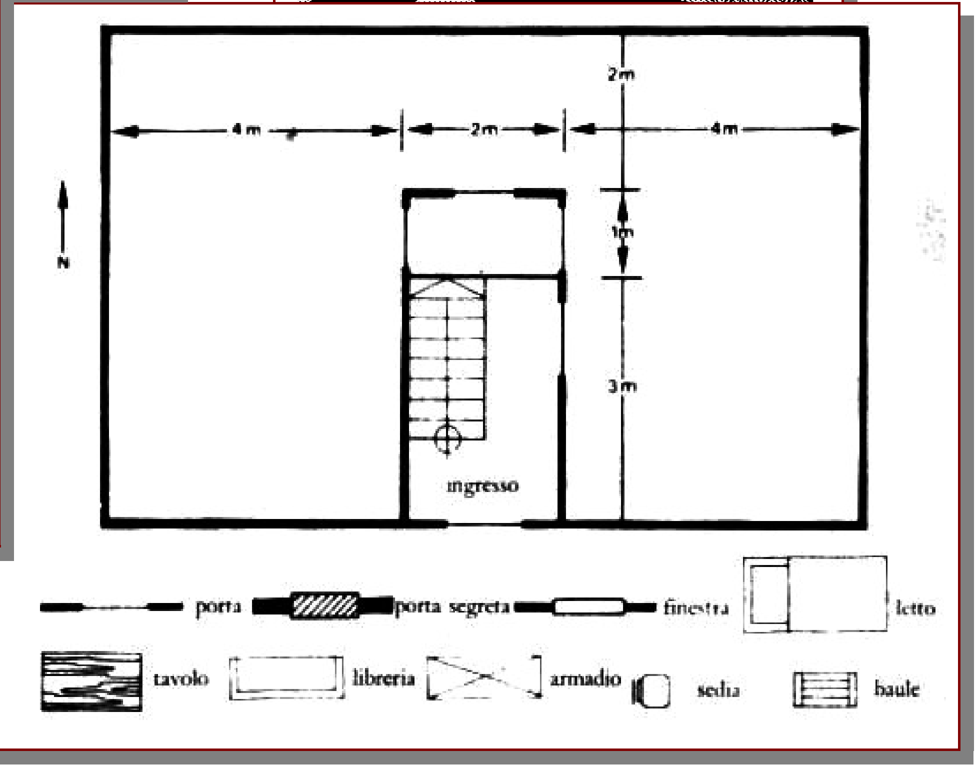
Insediamenti principali di Atlantide

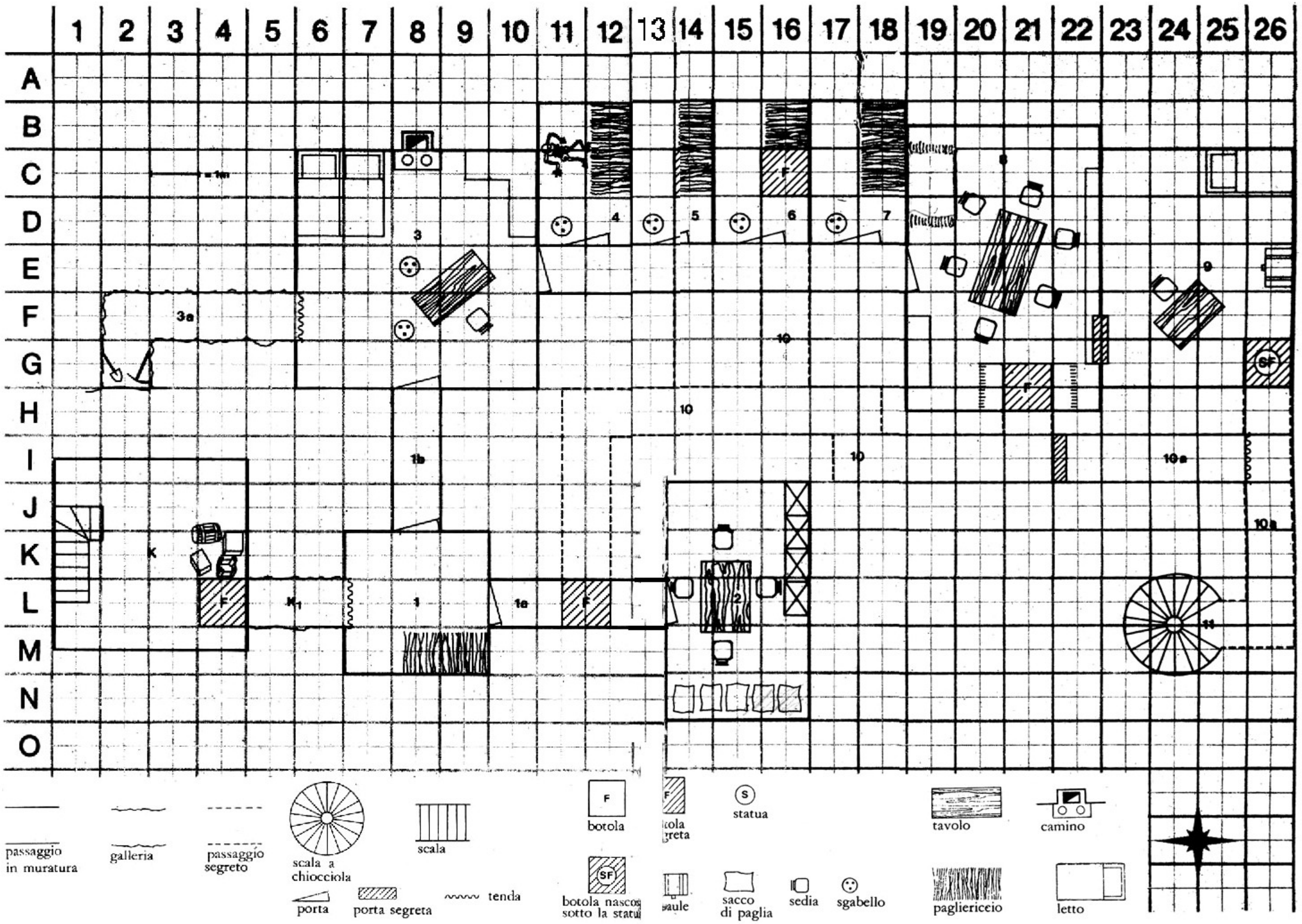
Città	Abitanti	Templi Principali	Regione
Accra	7800	Rastullah, Rastullah, Rastullah	Arania
Al'Anfa	60000	Boron, Praios, Rondra, Efferd, Phex, Boron, Firun, Rahja, Tsa, Travia, Ingerimm, Hesinde, Peraine, Rur e Gror	Paesi del Sud
Al'Rabal	950	Hesinde, Tsa, Dio Lucertola	Monti della Pioggia
Albemar	2200	Efferd, Travia, Rondra, Ingerimm, Rahja	Nani
Alem	1800	Efferd, Praios, Boron, Rondra	Paesi del Sud
Andergast	5200	Praios, Rondra, Tsa, Travia, Peraine, Ingerimm	Andergast
Angbar	4100	Ingerimm, Rondra, Efferd, Hesinde, Praios, Phex, Tsa, Boron	Nani
Baluk	7500	Praios, Efferd, Hesinde, Phex, Rahja	Valle di Tobimora
Brabak	2950	Efferd, Phex, Boron, Rahja	Paesi del Sud
Charypso	1600	Efferd, Phex	Paesi del Sud
Città dei Morti	0	Boron	Fontania
Conflans	16000	Tsa, Boron, Hesinde, Praios, Rondra, Travia, Phex, Ingerimm, Rahja, Peraine	Valle dello Yaquir
Dornak	1800	Rondra, Travia, Hesinde	Halfling
Estiva	520	Ifirn	Terre del Nord
Farlorn	120	Firun	Terre di Firun
Fasar	23000	Phex, Rahja, Rondra, Praios, Travia, Tsa, Peraine, Ingerimm, Hesinde, Boron, Rastullah, Kor, Marbo, Leviathan, Aves	Arania
Ferdok	2000	Efferd, Rondra, Praios, Peraine, Phex	Gareth
Fergan	6100	Rur e Gror, Efferd, Rahja, Tsa	Isola di Maraskan
Festum	27500	Praios, Rondra, Efferd, Phex, Boron, Firun, Rahja, Tsa, Travia, Ingerimm, Hesinde, Peraine, Rur e Gror	Fontania
Gareth	152000	Praios, Rondra, Efferd, Phex, Boron, Firun, Rahja, Tsa, Travia, Ingerimm, Hesinde, Peraine, Ifirn, Swafnir, Leviathan	Gareth
Havéna	21500	Praios, Rondra, Efferd, Phex, Boron, Rahja, Tsa, Travia, Ingerimm, Hesinde, Peraine	Havena
Kannemünde	1850	Phex, Efferd, Travia, Tsa	Arania
Kushan	13100	Praios, Rondra, Efferd, Phex, Boron, Rahja, Tsa, Travia, Ingerimm, Hesinde, Peraine, Rastullah, Rur e Gror	Arania
Lowan	9500	Travia, Hesinde, Peraine, Phex, Boron, Tsa, Firun, Rahja, Ingerimm	Terra degli Orchi
Nostria	5600	Efferd, Travia, Rahja, Peraine, Tsa, Boron, Rondra	Nostria
Oasi di Keft	1200	Rastullah	Deserto di Khomù
Perrican	9500	Rondra, Efferd, Praios, Boron, Hesinde, Phex, Ingerimm, Rahja	Gareth
Port Stoerrebrandt	640	Phex, Efferd, Kor	Isole Boscose
Rashtoul	7250	Phex, Rahja, Rastullah, Boron (Rito di Conflans), Boron (Rito di Al'Anfa), Hesinde	Arania
Réthis	1750	Efferd, Praios, Tsa	Arcipelago dei Ciclopi
Riva	2300	Firun, Efferd, Phex, Tsa, Travia, Rahja	Terre del Nord
Romys	8000	Praios, Rondra, Efferd, Phex, Boron, Firun, Rahja, Tsa, Travia, Ingerimm, Hesinde, Peraine	Gareth
Safa	20070	Hesinde, Praios, Phex, Travia, Efferd, Rondra, Tsa, Peraine, Rahja	Terre Amabili
Saltes	18500	Praios, Rondra, Efferd, Phex, Boron, Firun, Rahja, Tsa, Travia, Ingerimm, Hesinde, Peraine, Phex, Travia, Horas, Nandus	Terre Amabili
Selem	1900	Boron (Rito di Al'Anfa), Efferd, Peraine, H'Ranga	Paesi del Sud
Teremon	1300	Rahja, Efferd, Hesinde	Arcipelago dei Ciclopi
Thorval	6750	Travia, Efferd, Swafnir, Peraine, Phex, Tsa	Pirati di Thorval
Trallo	3450	Phex, Rondra, Praios, Travia, Boron, Peraine, Rahja, Efferd, Firun	Lago di Neufoil
Tuzak	4900	Rur e Gror, Ingerimm, Efferd, Praios, Rondra	Isola di Maraskan
Wornuk	4400	Praios, Rondra, Peraine	Valle di Tobimora
Xorlosch	1500	Ingerimm	Nani
Zorgan	13500	Praios, Rondra, Efferd, Phex, Boron, Firun, Rahja, Tsa, Travia, Ingerimm, Hesinde, Peraine	Arania

La Liberazione di Silvana

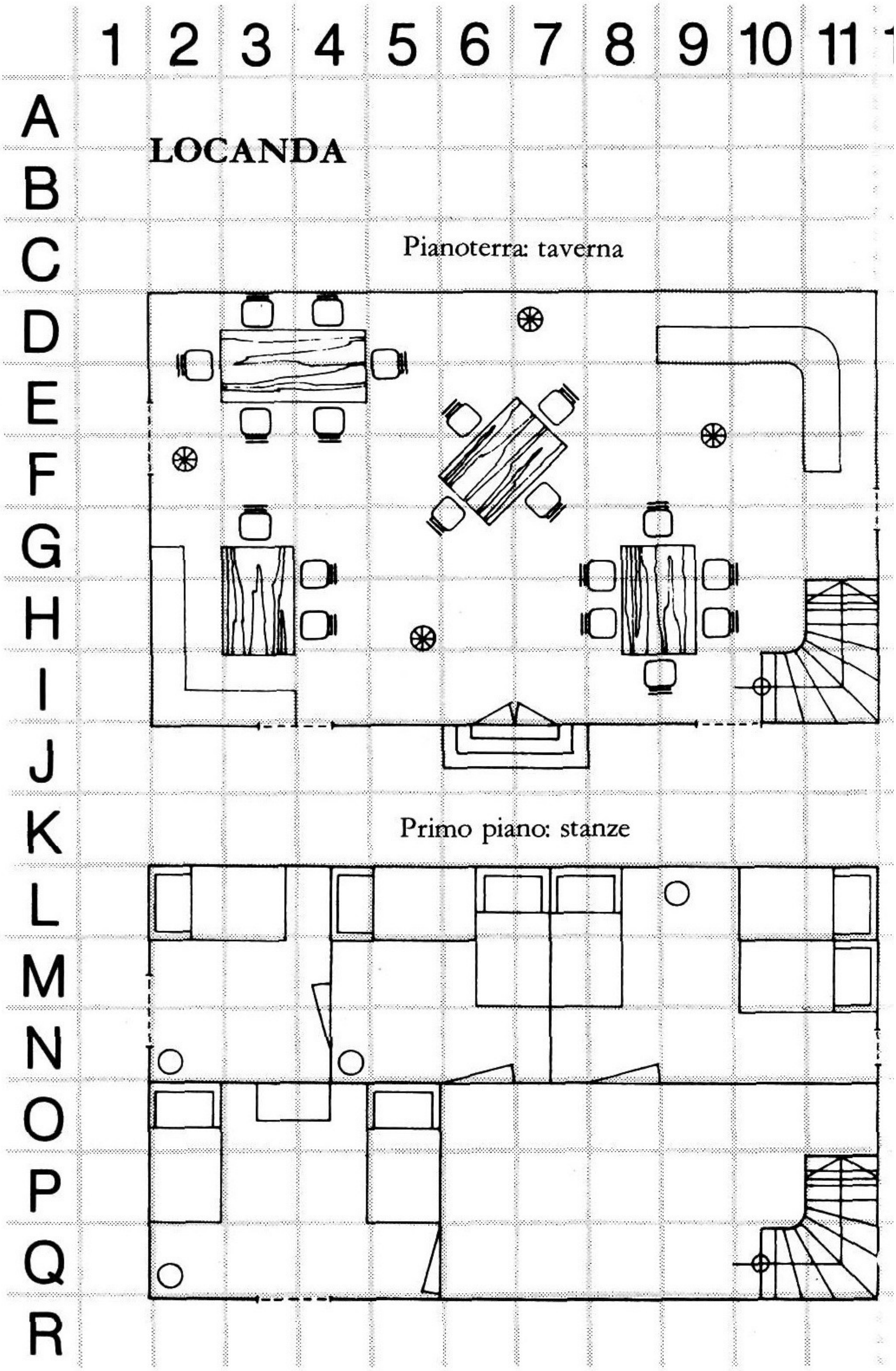
(Scenario introduttivo contenuto nel manuale base “Introduzione all'Avventura Fantastica – L'Avventura)

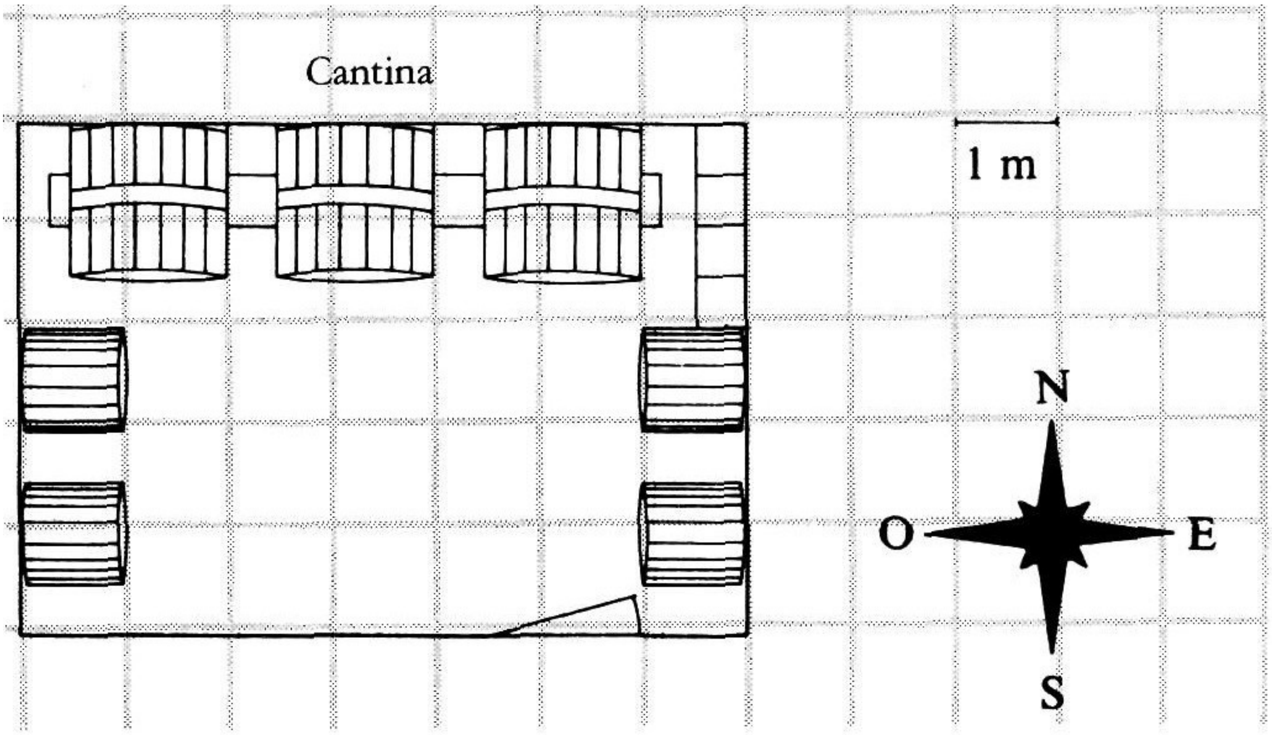


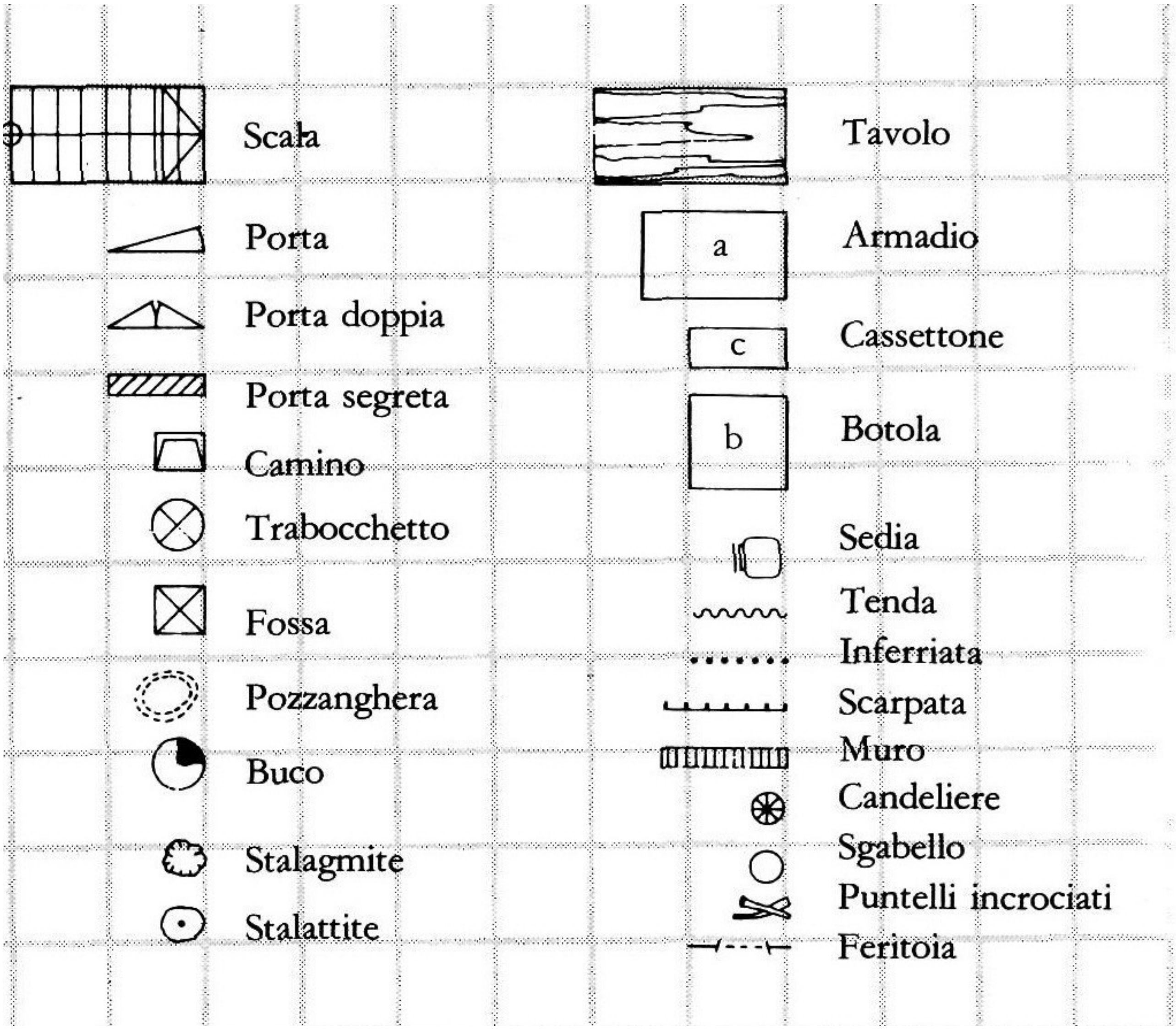

2m
4m
2m
4m
1m
3m
N
ingresso
porta
porta segreta
finestra
letto
tavolo
libreria
armadio
sedia
baule

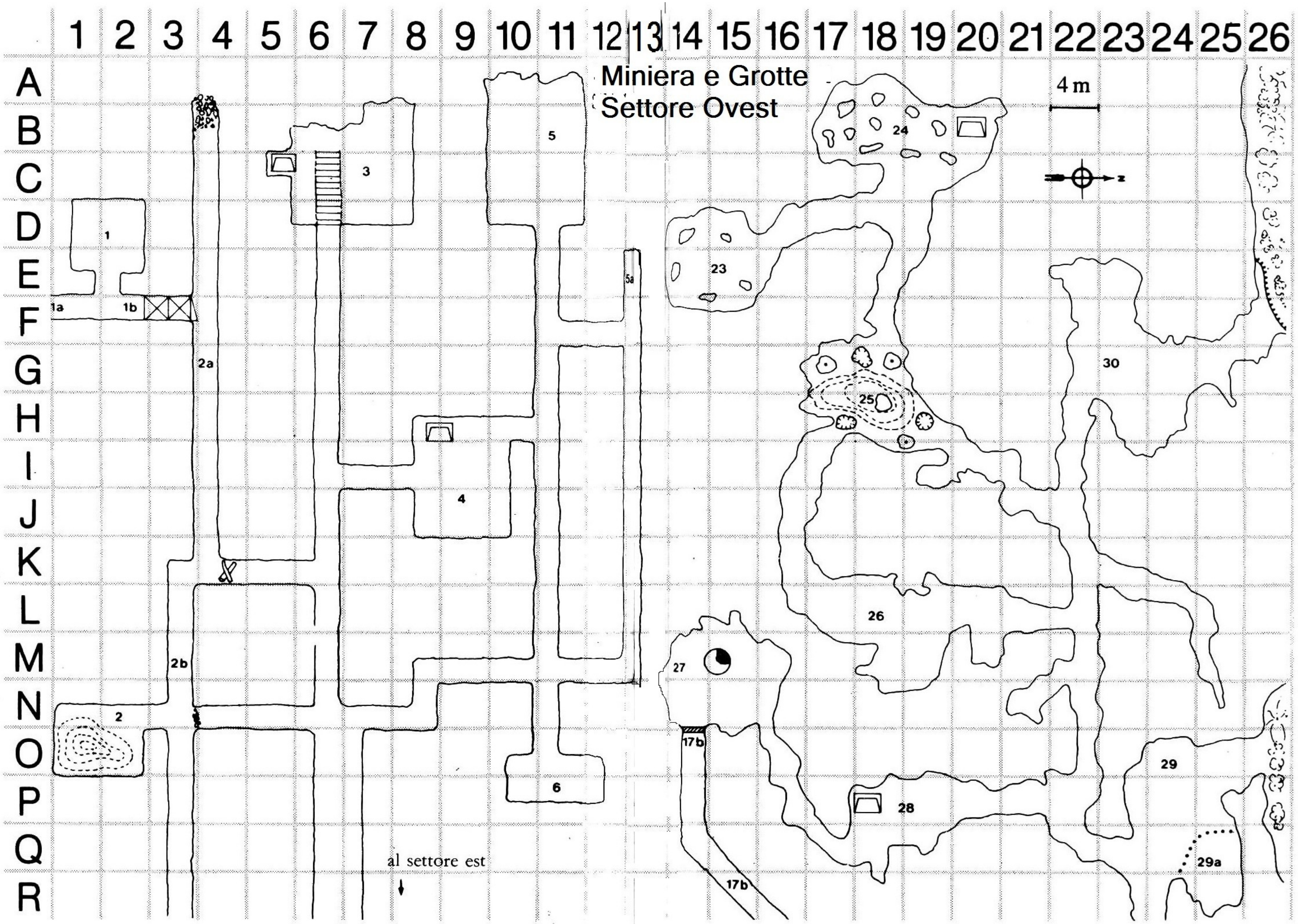
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26
A B C D E F G H I J K L M N O
= 1m
3
3a
4
5
6
7
8
9
10
10a
1
1a
1b
2
11
K
K1
F
SF
passaggio in muratura
galleria
passaggio segreto
scala a chiocciola
porta
porta segreta
scala
tenda
botola
botola nascos sotto la statu
tola greta
statua
saule
sacco di paglia
sedia
sgabello
tavolo
pagliericcio
camino
letto

La Locanda 'al Cinghiale'


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
LOCANDA
Pianoterra: taverna
Primo piano: stanze

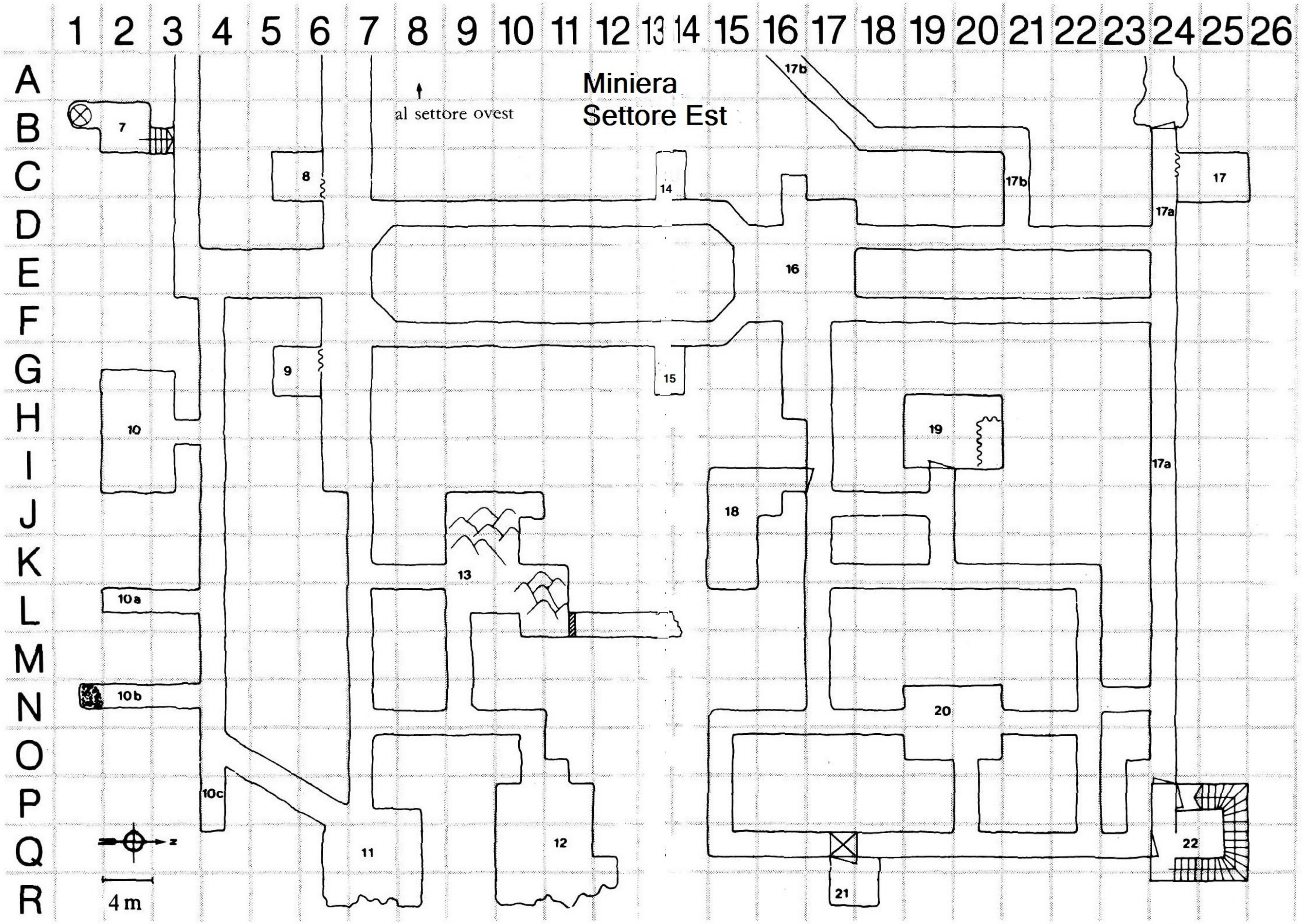

Cantina
1 m
N
O
E
S


Scala
Porta
Porta doppia
Porta segreta
Camino
Trabocchetto
Fossa
Pozzanghera
Buco
Stalagmite
Stalattite
Tavolo
a
Armadio
c
Cassettone
b
Botola
Sedia
Tenda
Inferriata
Scarpata
Muro
Candeliere
Sgabello
Puntelli incrociati
Feritoia

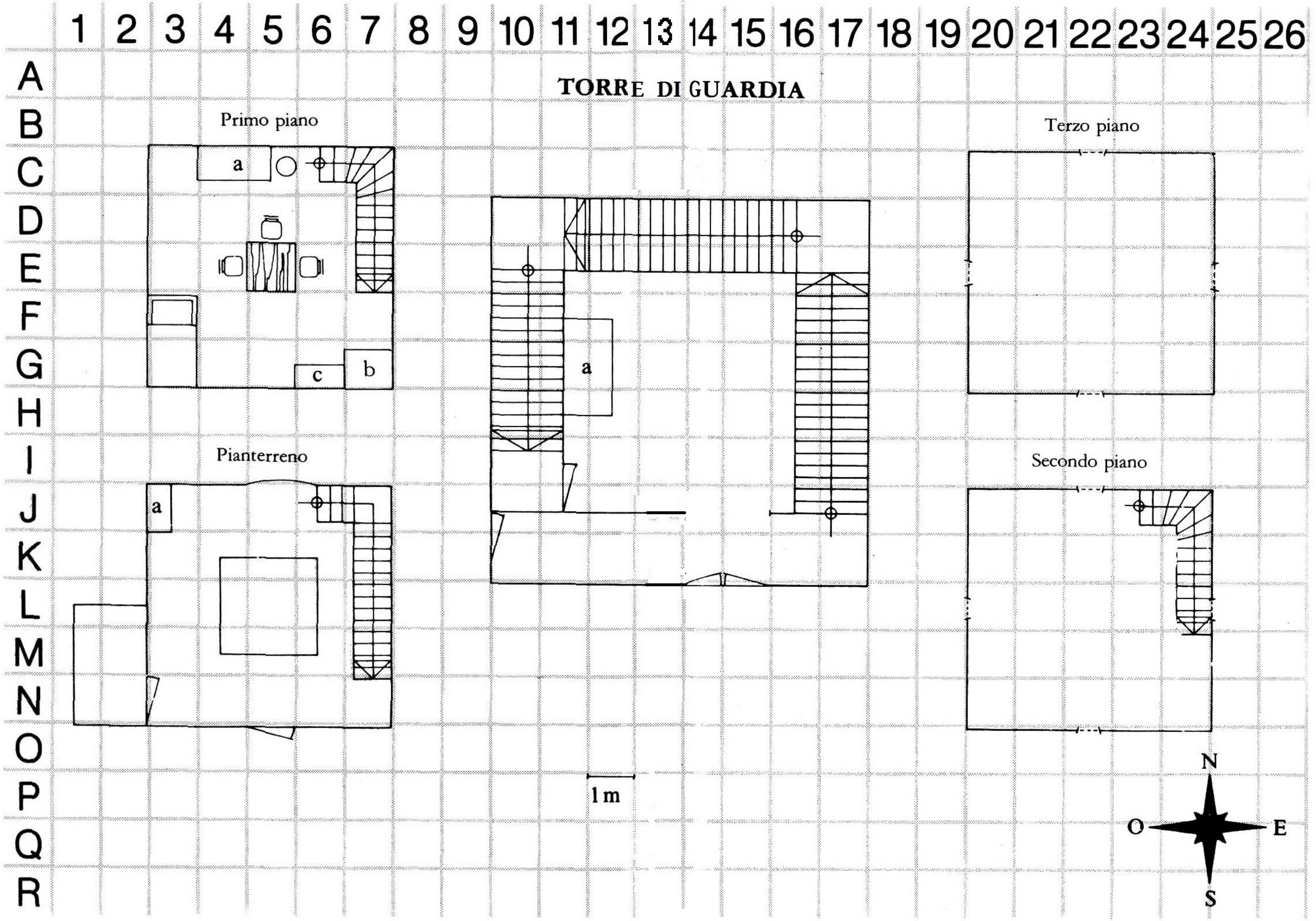


Miniera e Grotte
Settore Ovest

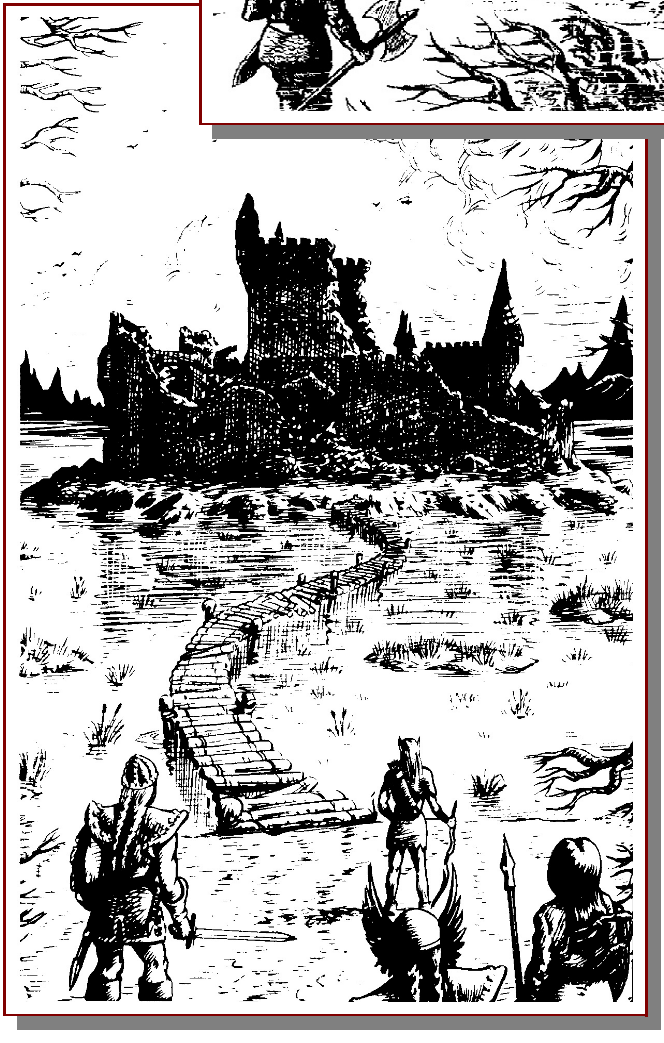
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R
4 m
z
1
1a
1b
2
2a
2b
3
4
5
5a
6
17b
17b
23
24
25
26
27
28
29
29a
30
al settore est

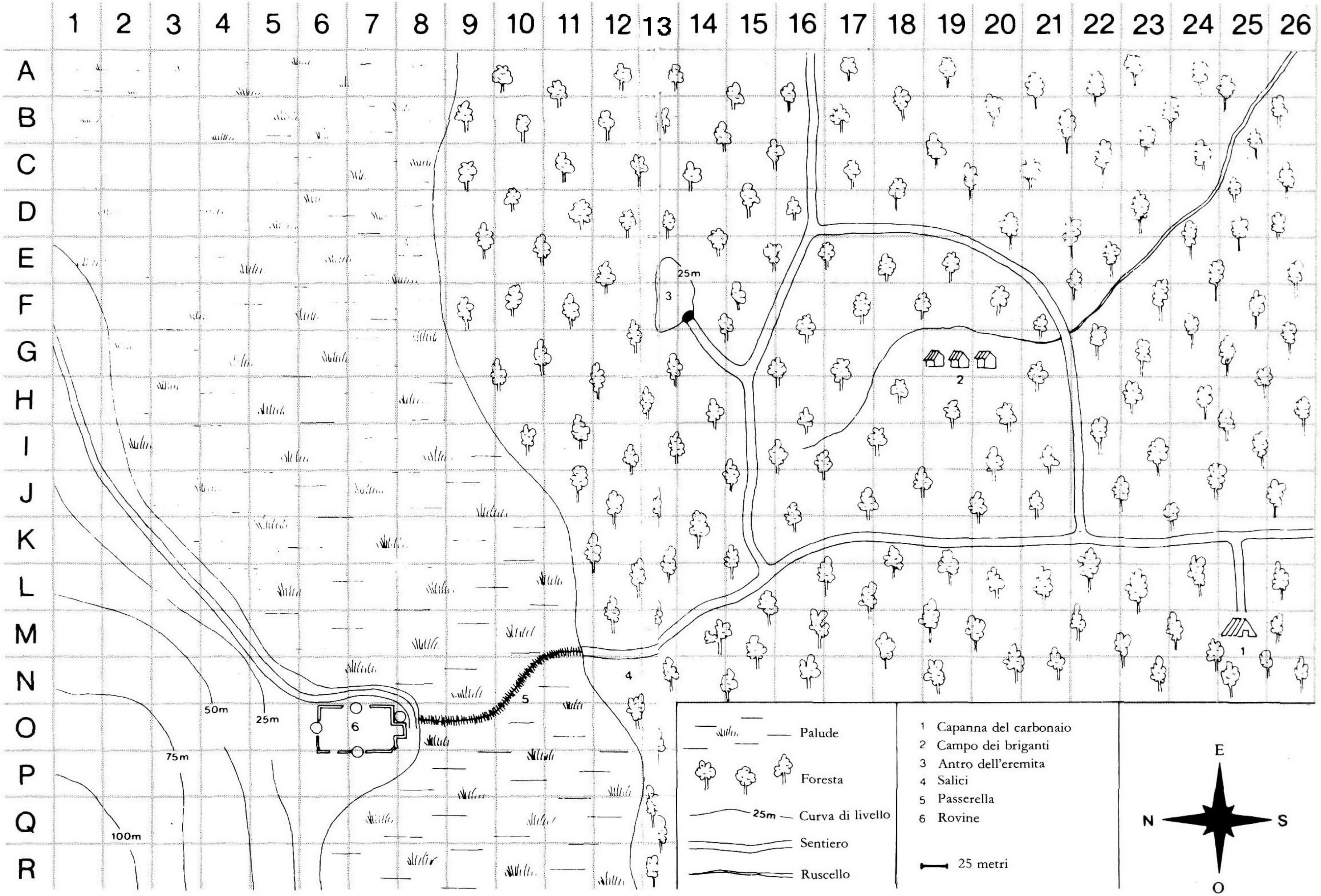

Miniera
Settore Est
al settore ovest
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R
7
8
9
10
10a
10b
10c
11
12
13
14
15
16
17
17a
17b
18
19
20
21
22
4 m

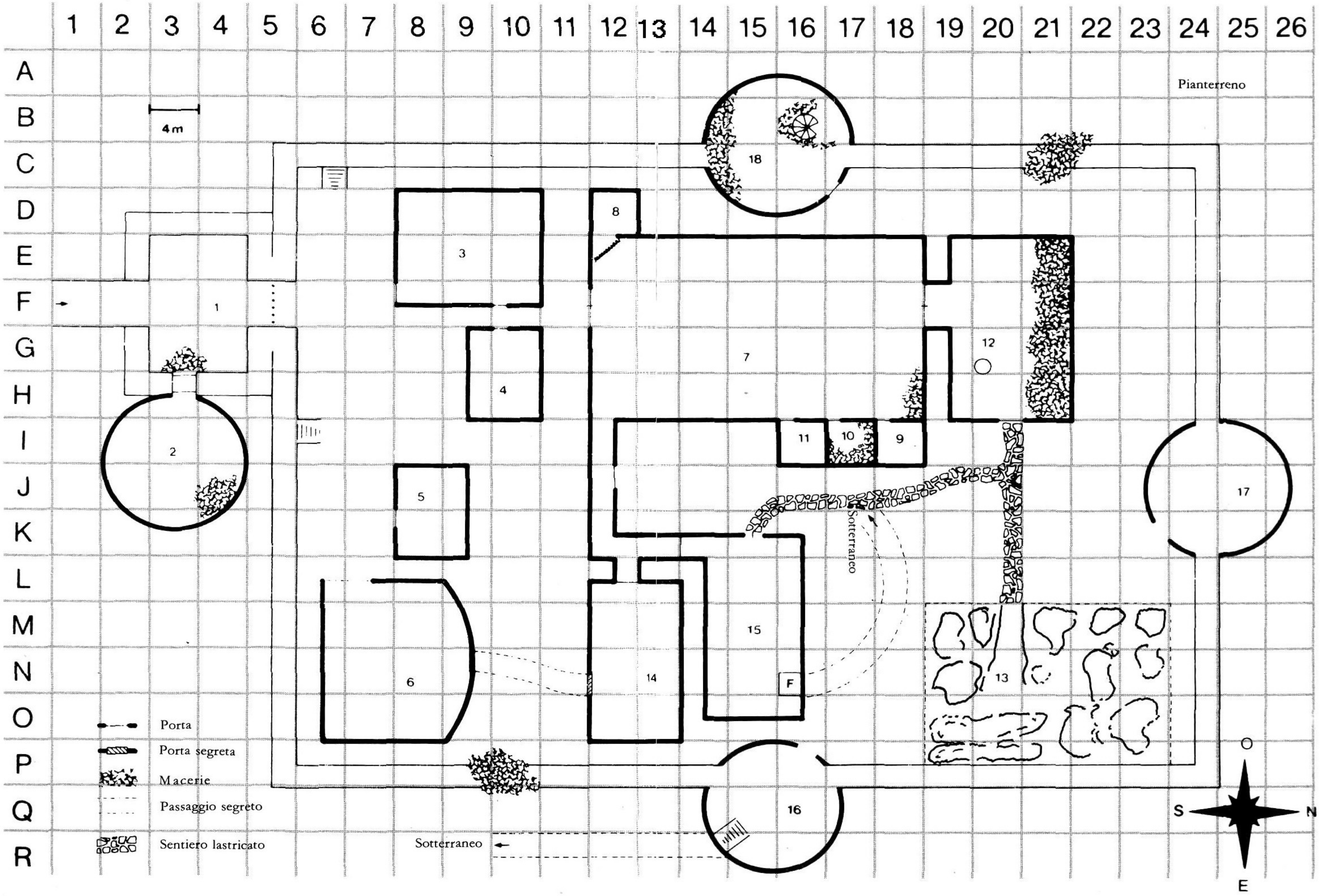
TORRE DI GUARDIA

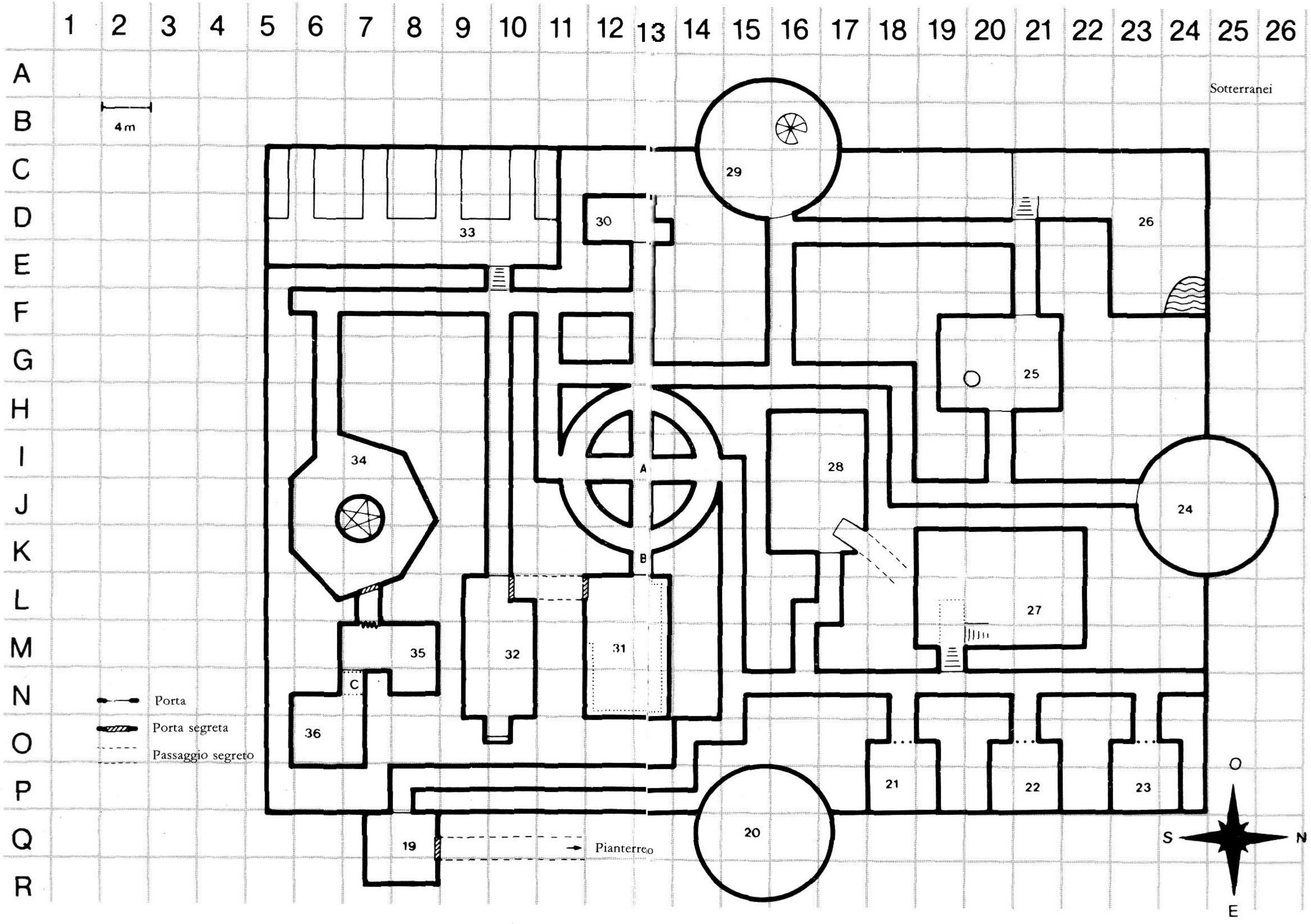

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R
Primo piano
a
b
c
Terzo piano
Pianterreno
a
Secondo piano
1 m
N
O
E
S

La Foresta senza Ritorno

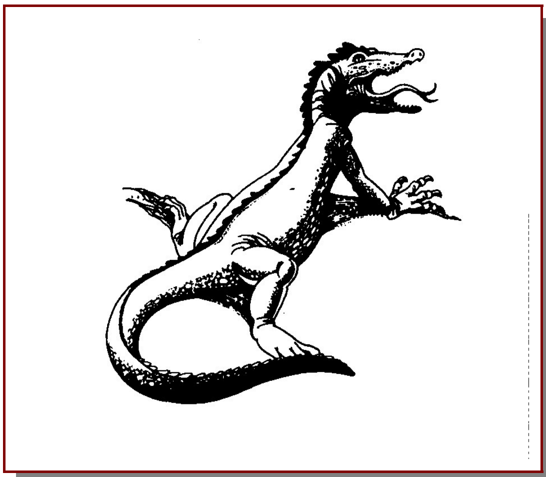


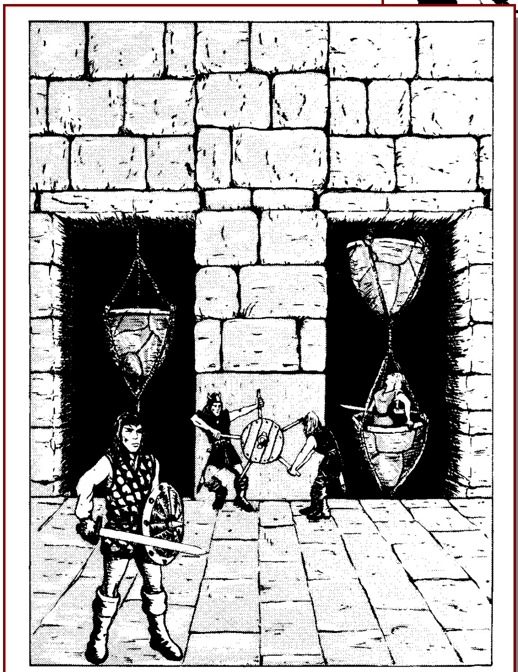

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R
25m
50m
75m
100m
1
2
3
4
5
6
Palude
Foresta
25m — Curva di livello
Sentiero
Ruscello
1 Capanna del carbonaio
2 Campo dei briganti
3 Antro dell'eremita
4 Salici
5 Passerella
6 Rovine
25 metri
E
N
S
O

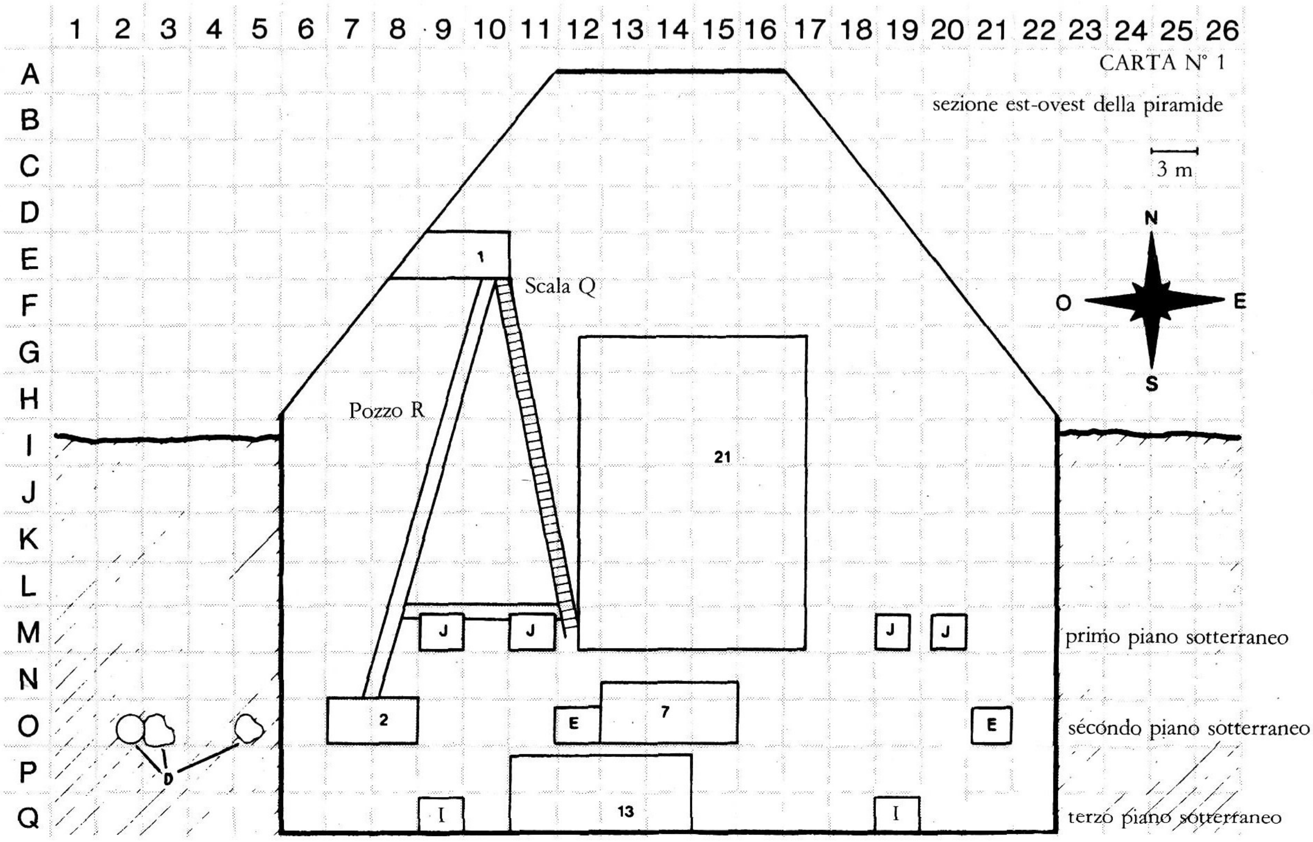

Pianterreno
4m
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
F
Sotterraneo
Sotterraneo
S
N
O
E
Porta
Porta segreta
Macerie
Passaggio segreto
Sentiero lastricato
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R


Sotterranei
4 m
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
A
B
C
Porta
Porta segreta
Passaggio segreto
Pianterreo
O
S
N
E

I Sette Calici Fatati



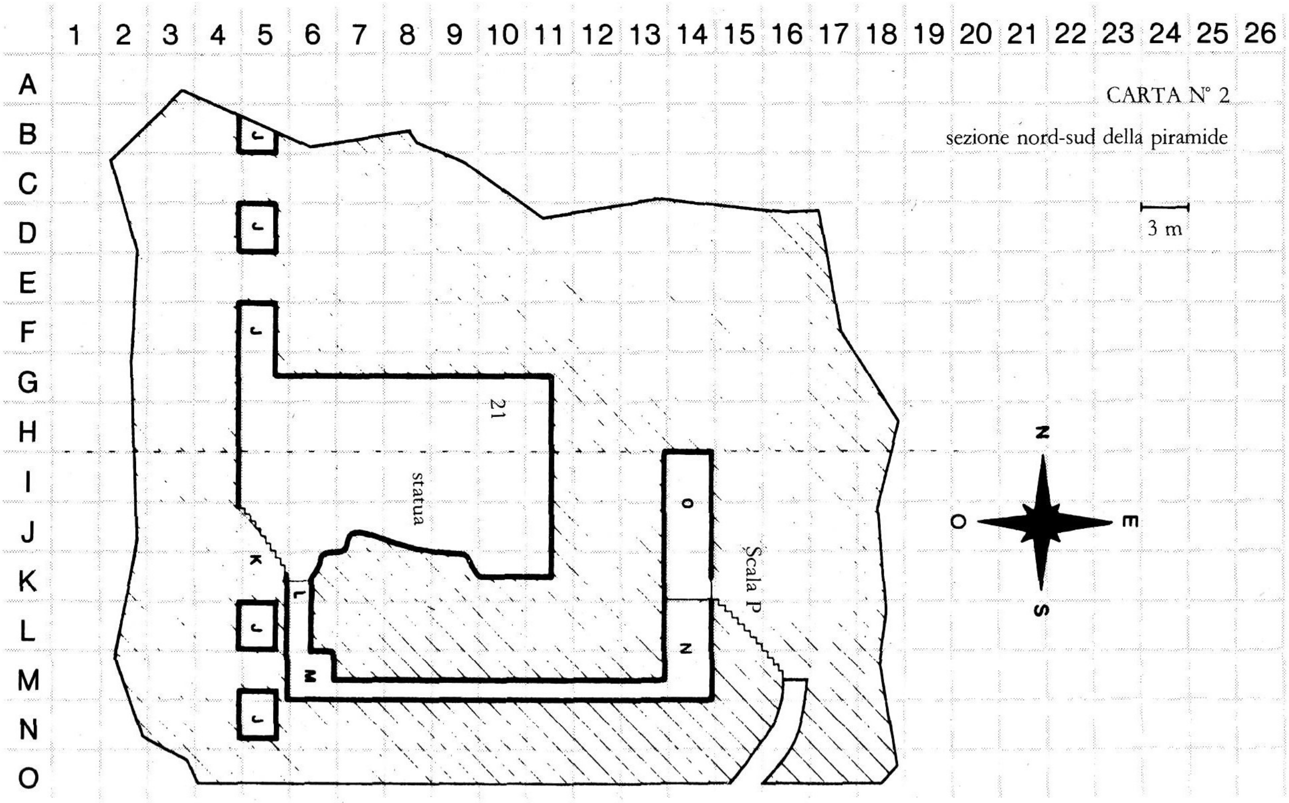




CARTA N° 1

sezione est-ovest della piramide

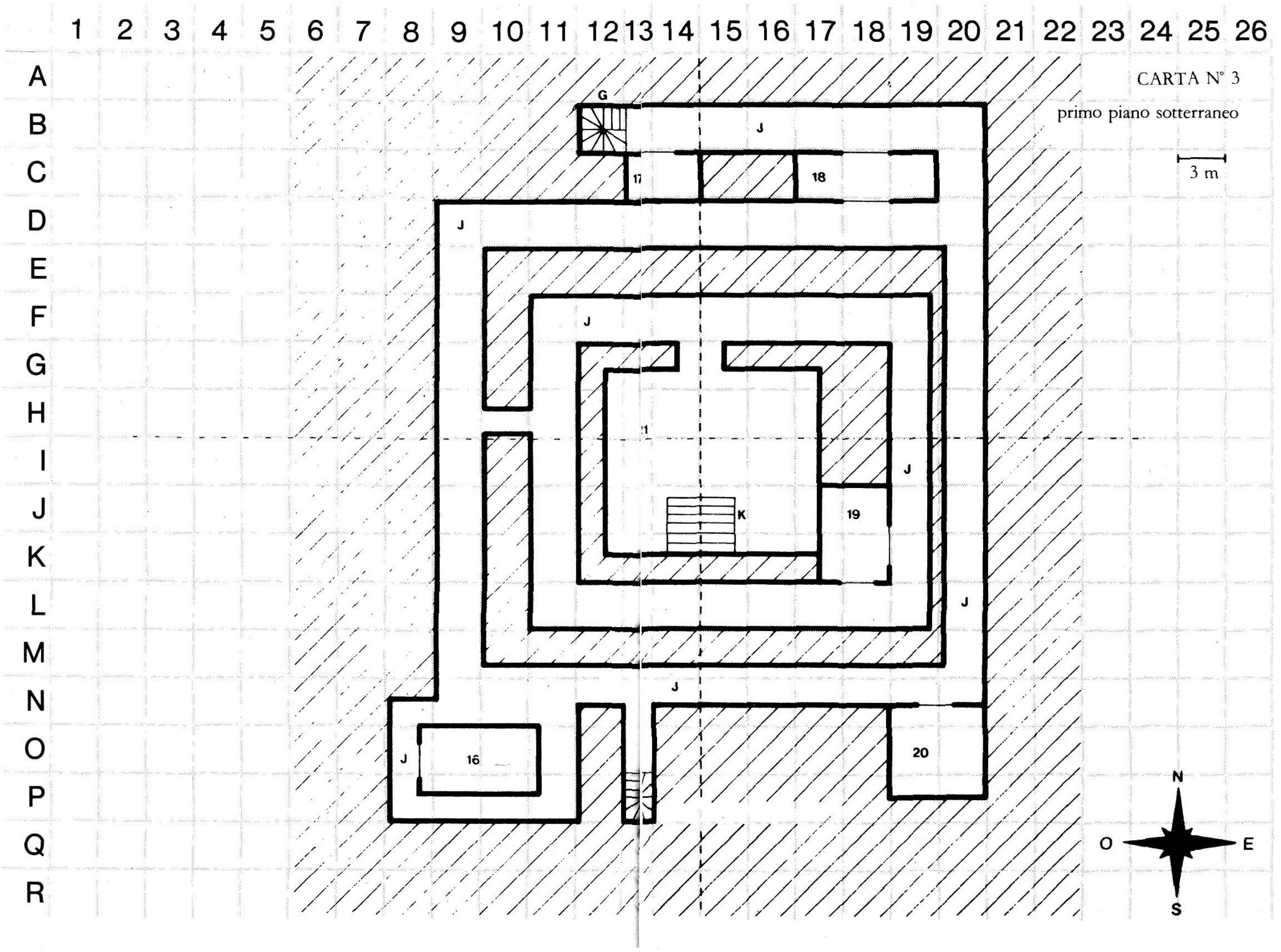
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26
A B C D E F G H I J K L M N O P Q
3 m
N
O
E
S
1
Scala Q
Pozzo R
21
J
J
J
J
2
E
7
E
D
I
13
I
primo piano sotterraneo
secondo piano sotterraneo
terzo piano sotterraneo



CARTA N° 2

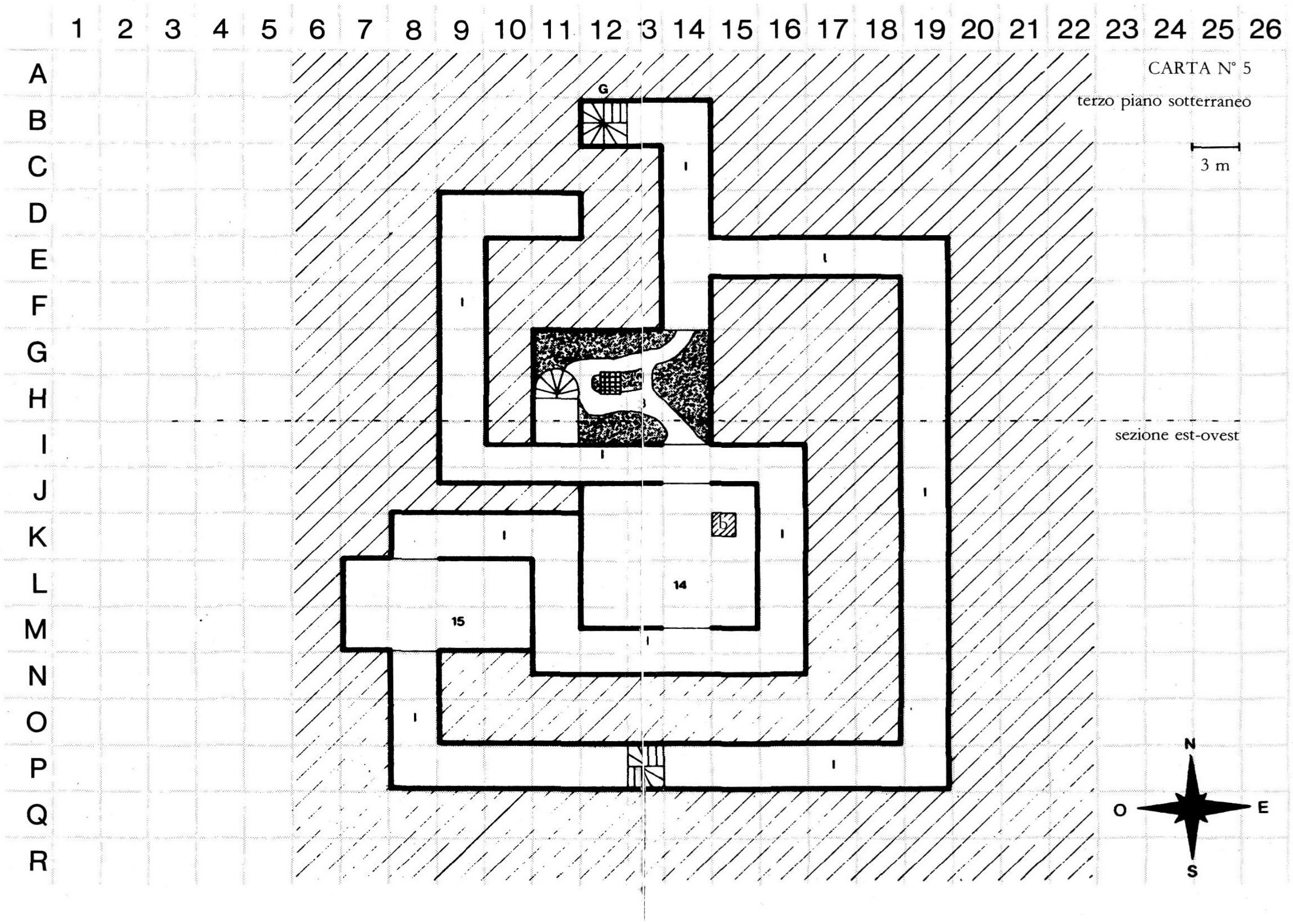
sezione nord-sud della piramide

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26
A B C D E F G H I J K L M N O
3 m
N
O
E
S
J
J
J
21
statua
O
Scala P
K
L
M
N
J
J


CARTA N° 3

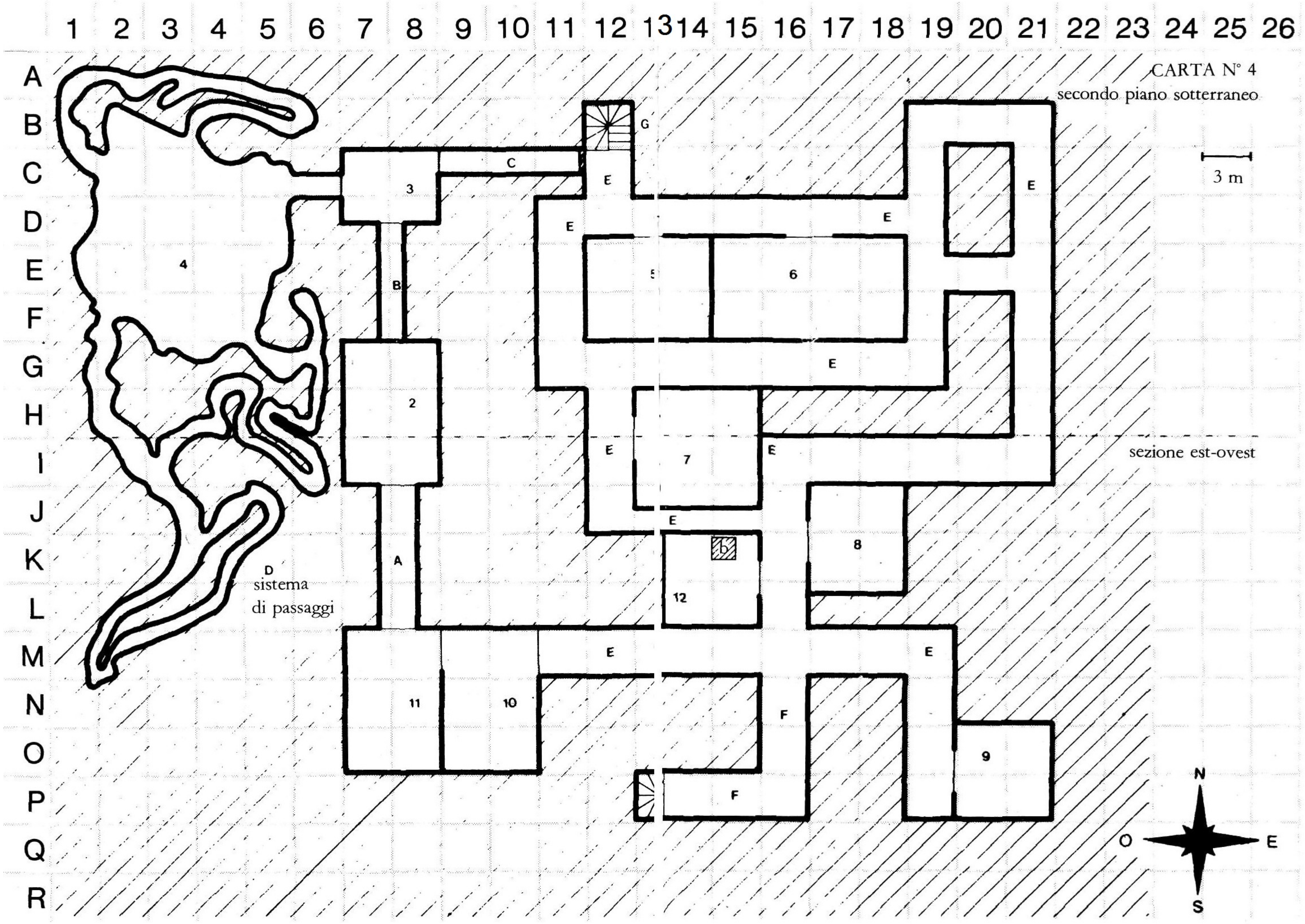
primo piano sotterraneo

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R
3 m
G
J
17
18
J
J
K
19
J
J
J
J
16
20
N
O
E
S


CARTA N° 5

terzo piano sotterraneo

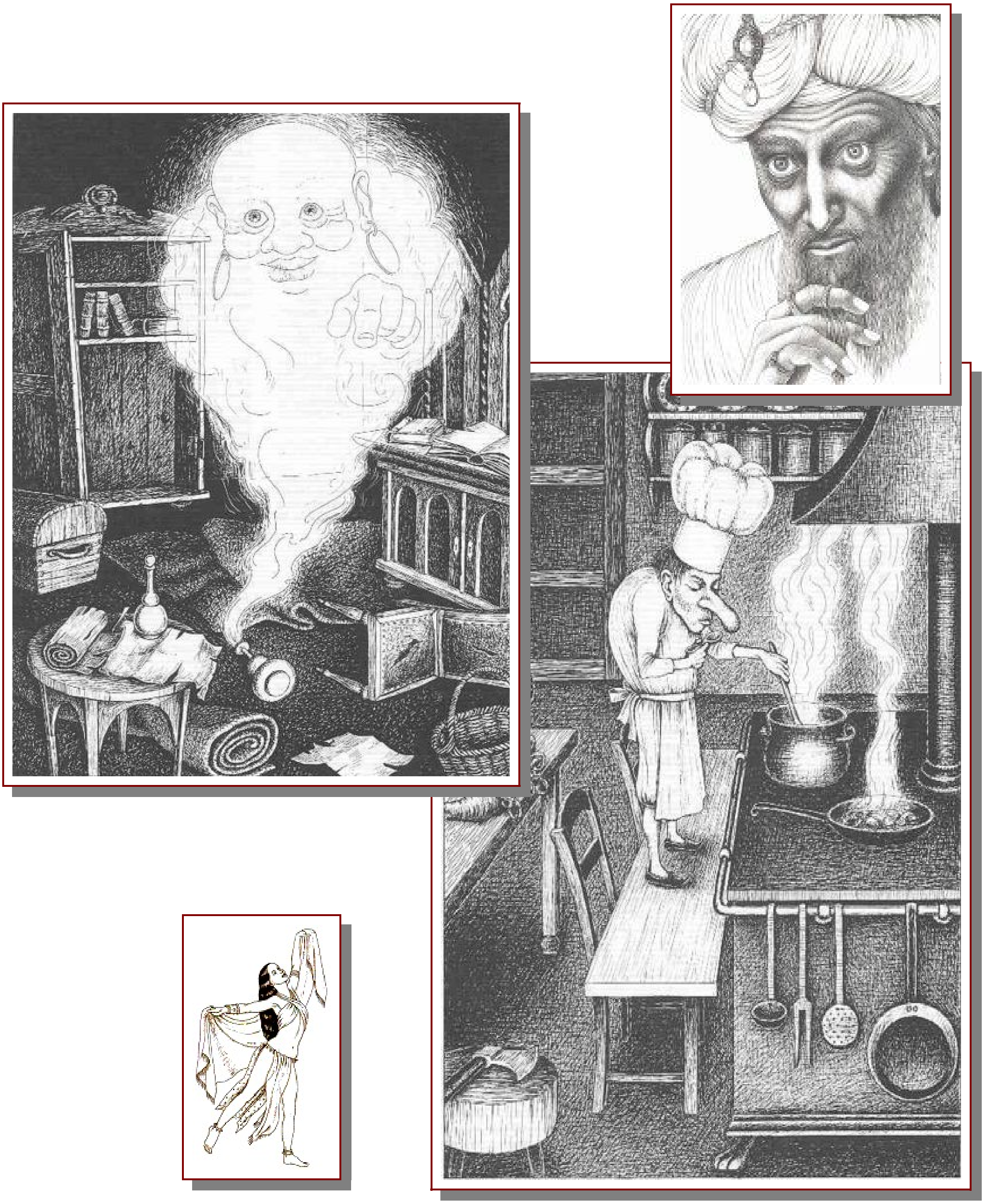
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R
3 m
G
I
I
I
I
I
I
I
14
15
I
I
I
b
sezione est-ovest
N
O
E
S

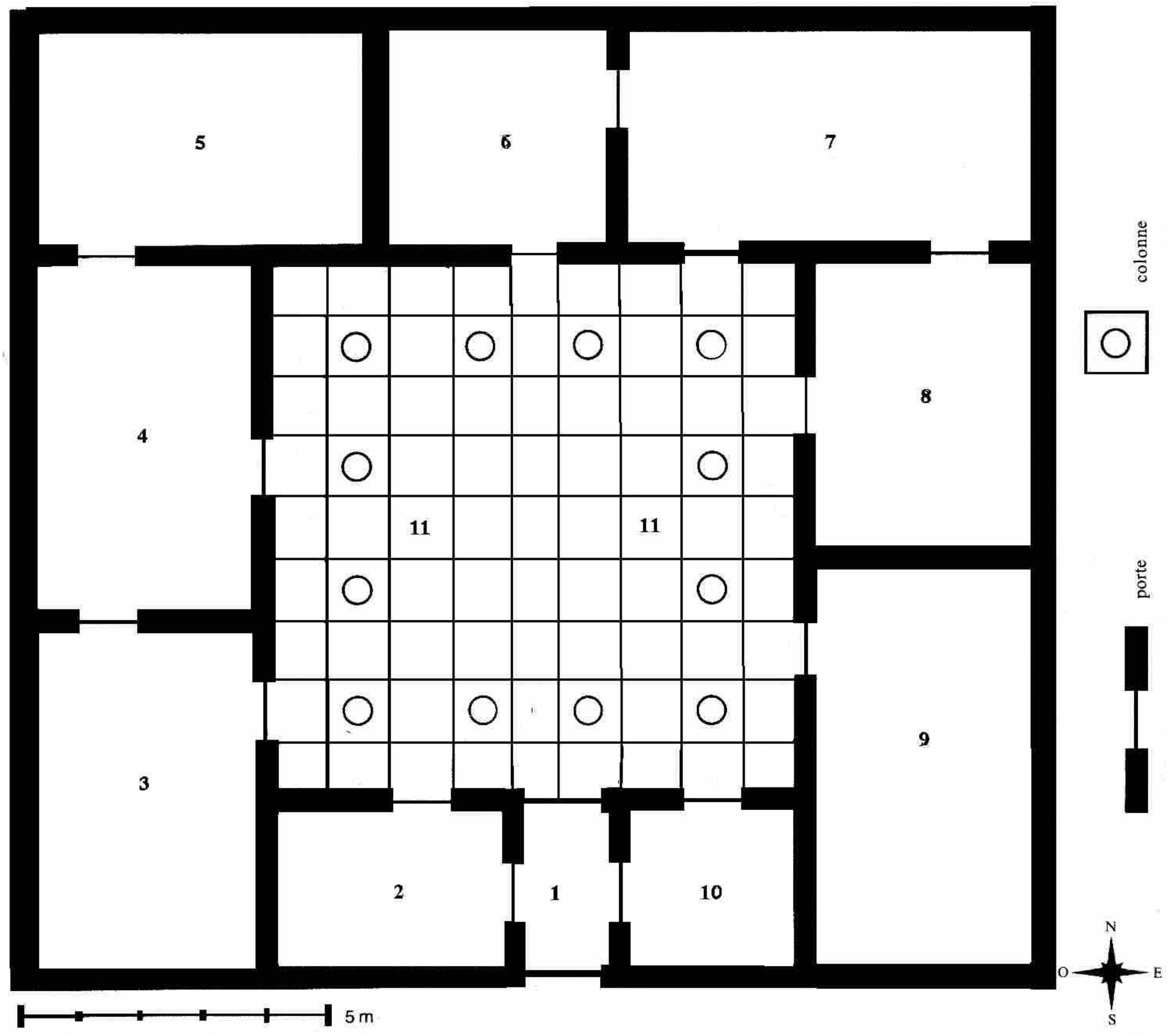


CARTA N° 4
secondo piano sotterraneo

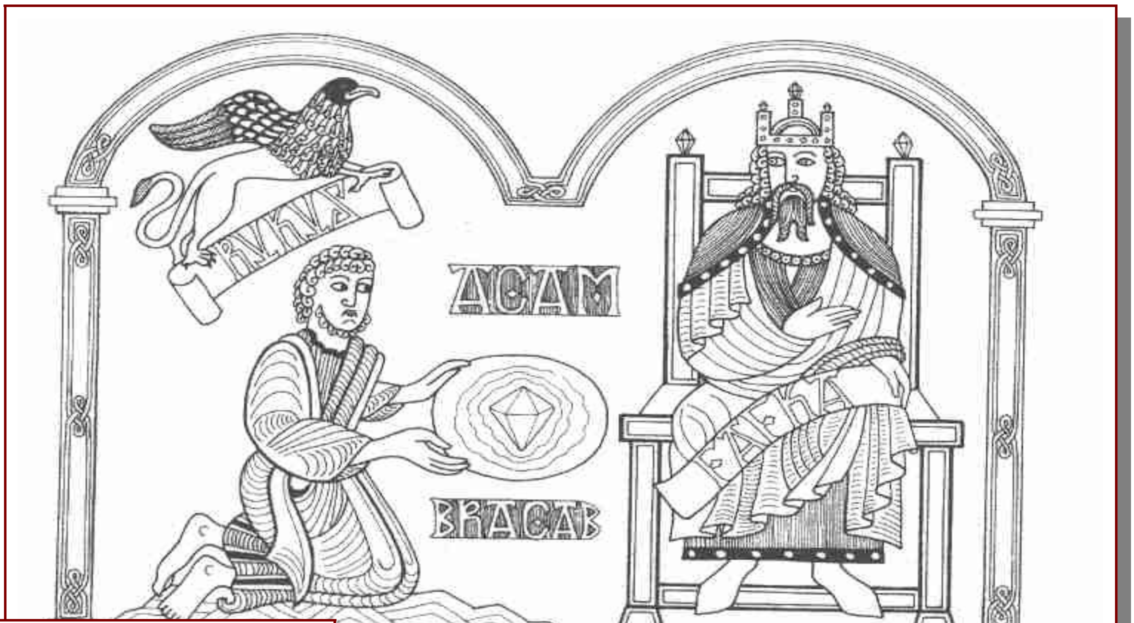
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R
3 m
sezione est-ovest
D
sistema
di passaggi
A
B
C
E
F
G
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
N
O
E
S

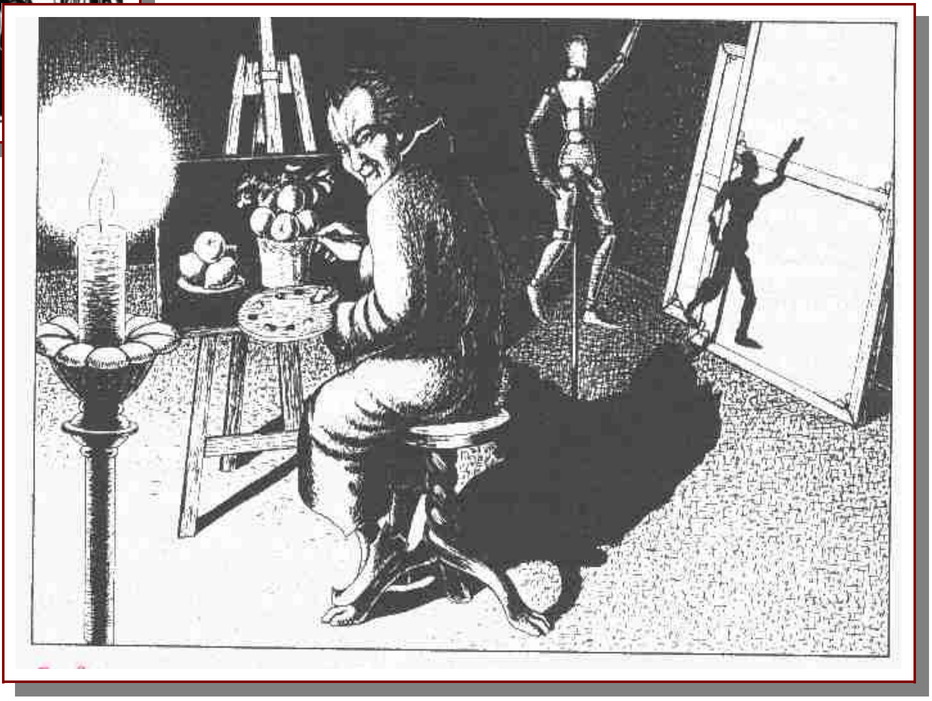
La Figlia del Califfo

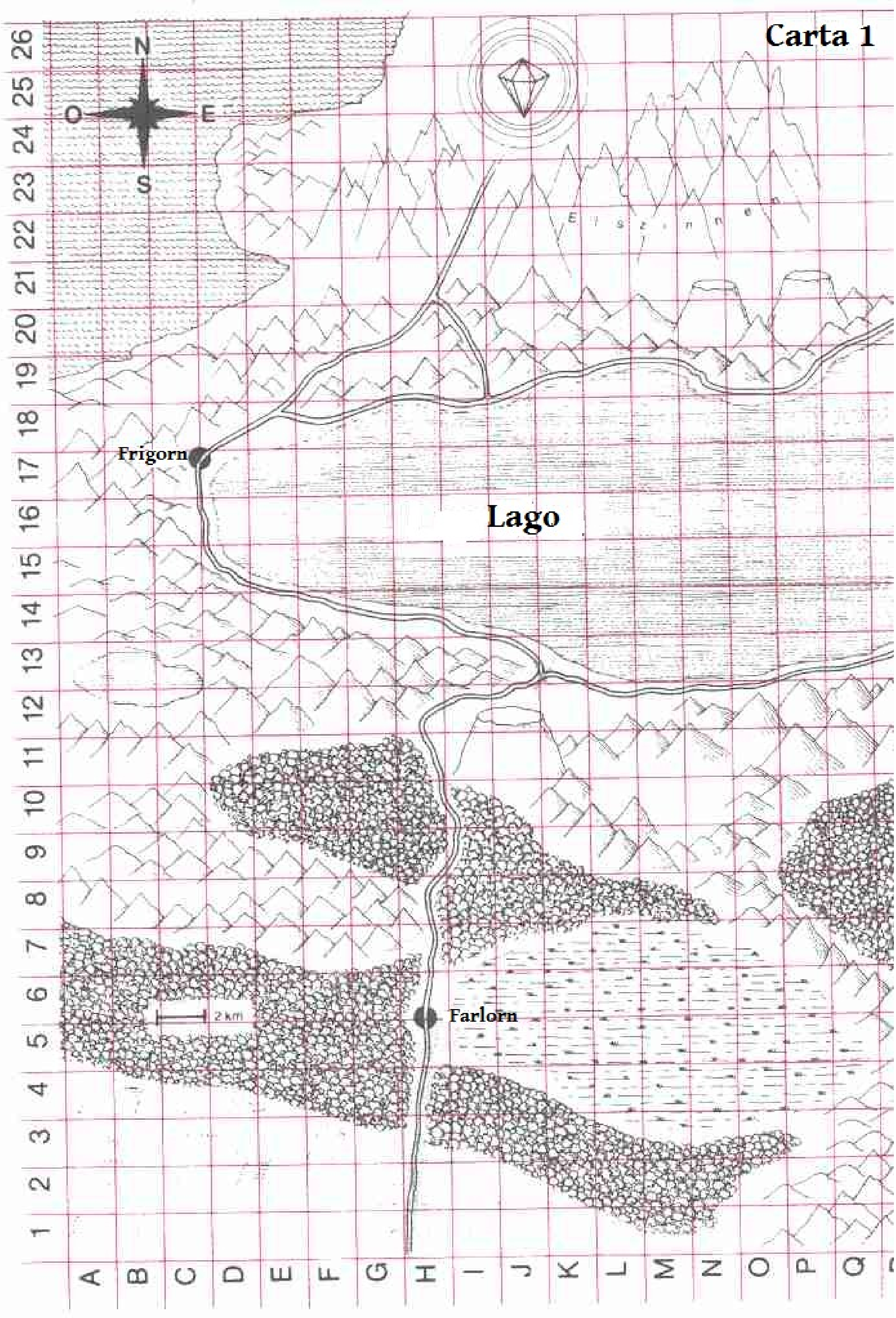



colonne
porte
N
O
E
S
5 m

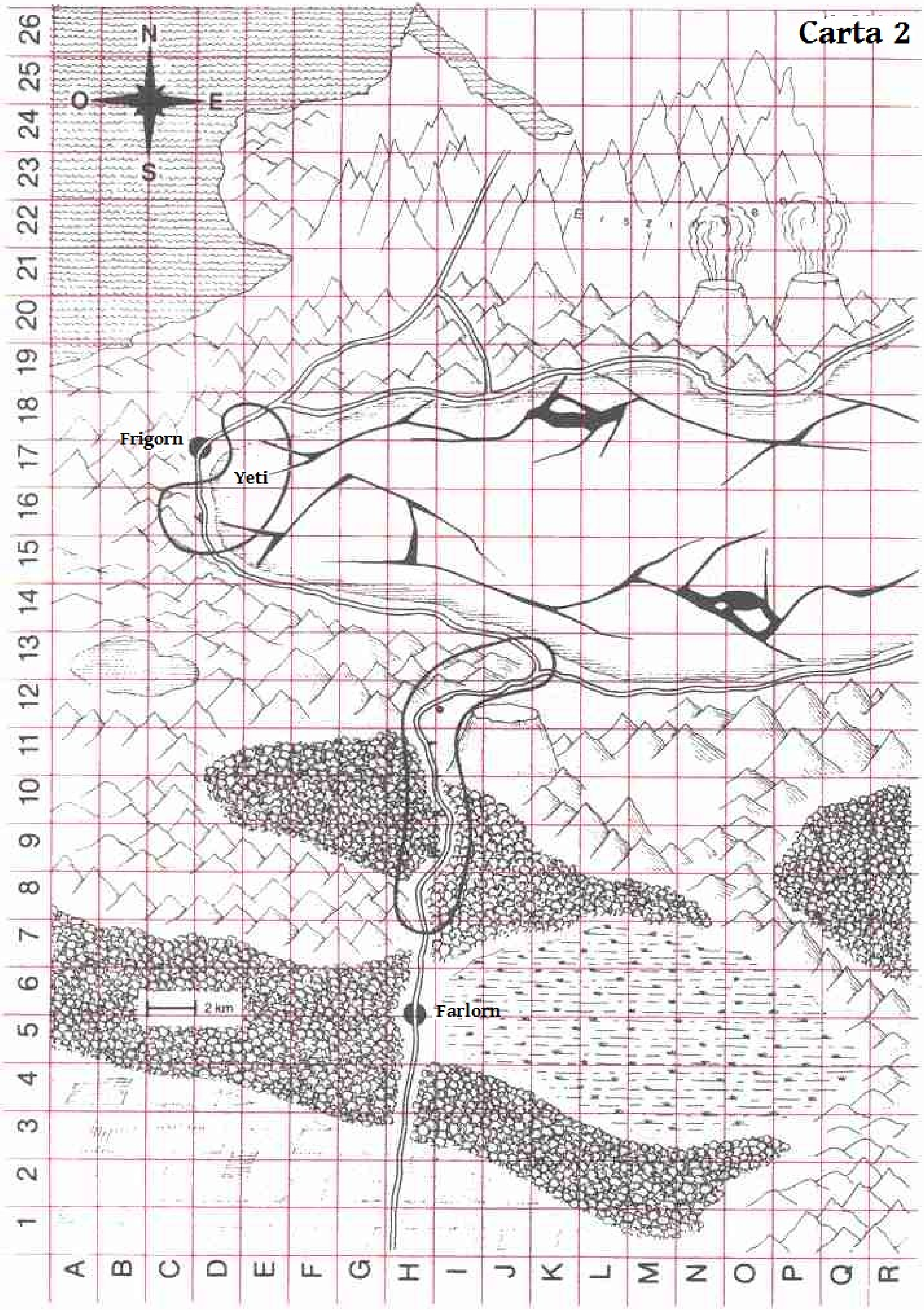
Nella fredda luce del nord

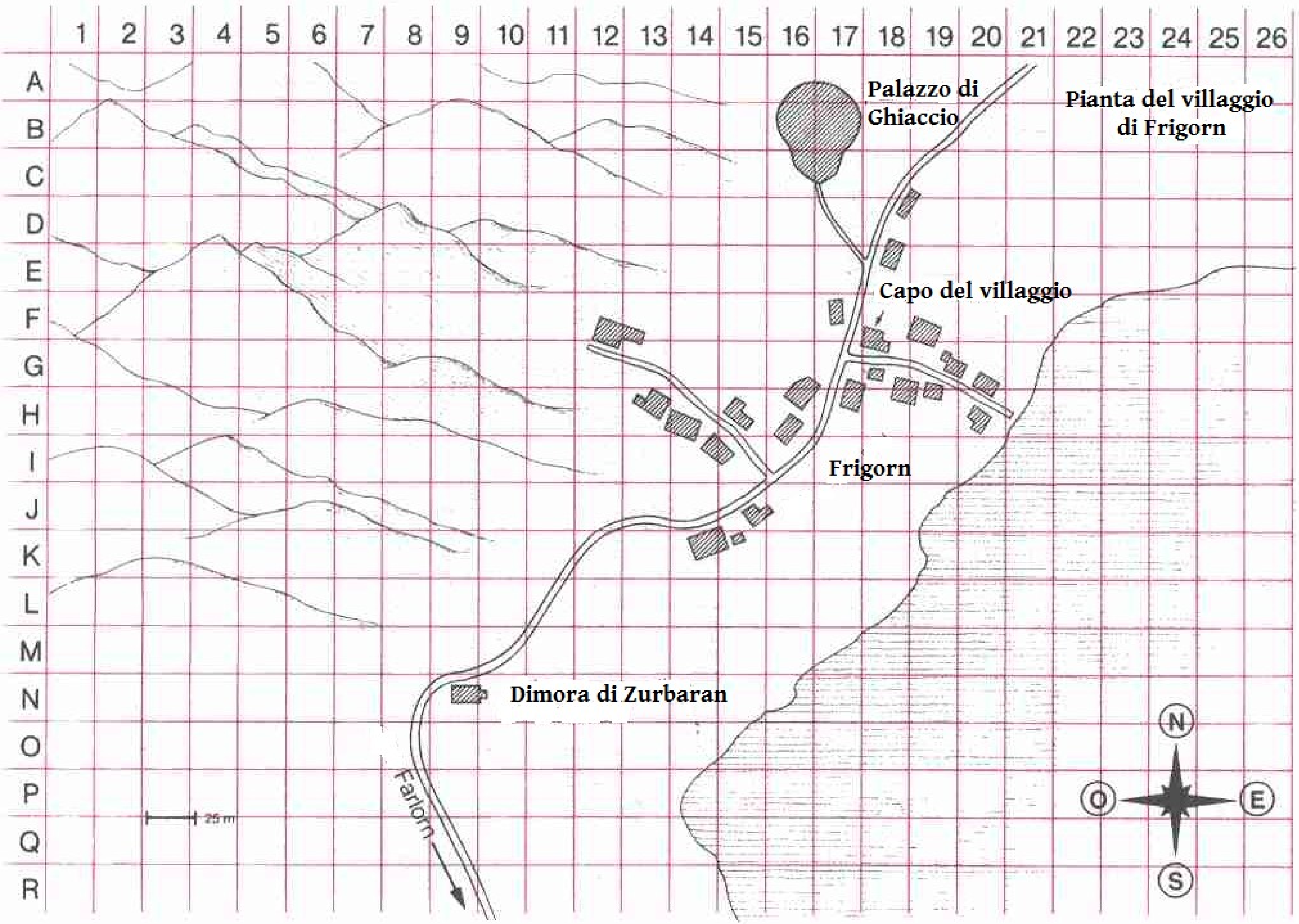

ACAM
BRACAB



Carta 1
N
O
E
S
E l s z i n n e n
Frigorn
Lago
Farlorn
2 km
26
25
24
23
22
21
20
19
18
17
16
15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q

Carta 2

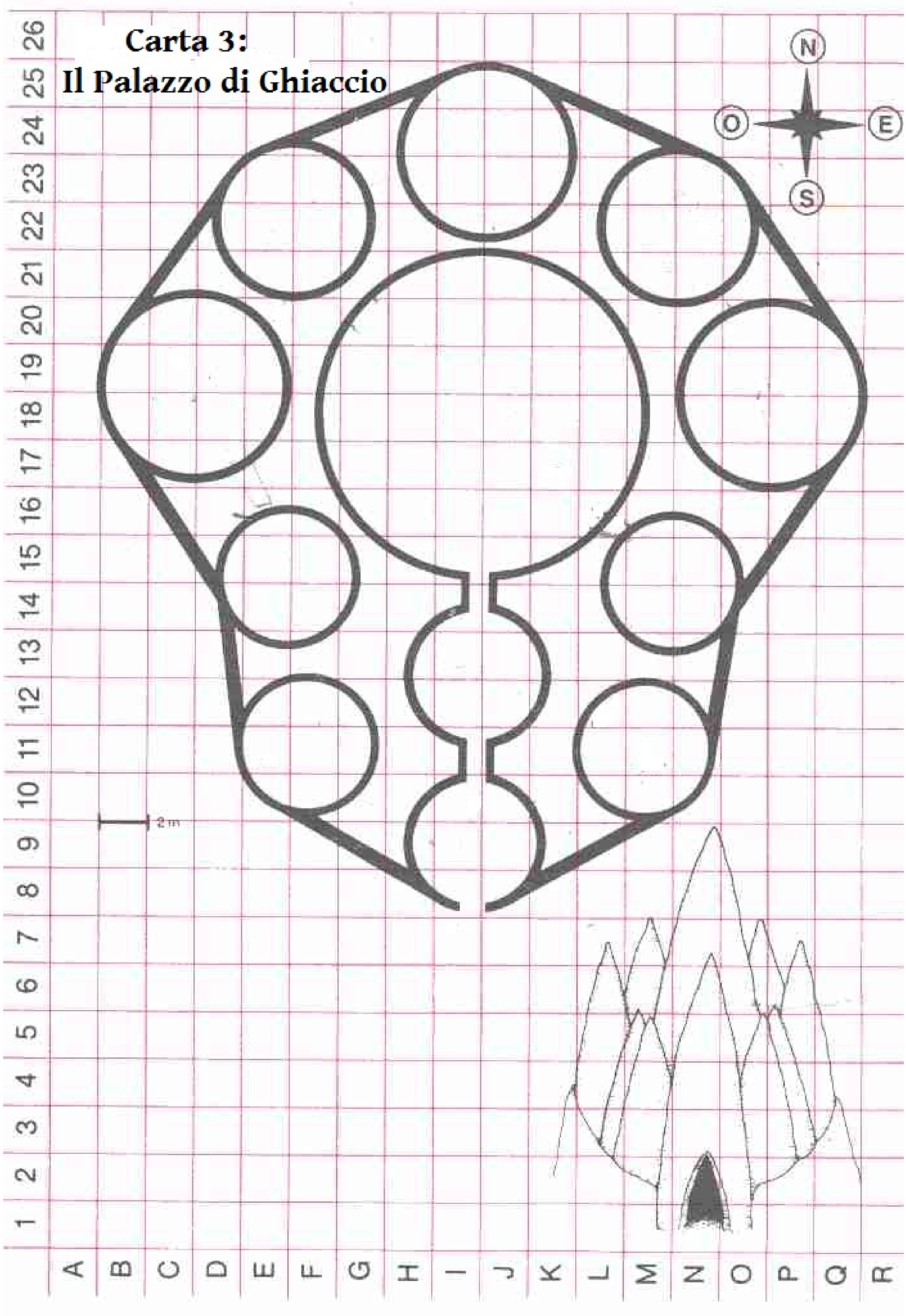

N
O
E
S
Frigorn
Yeti
Farlorn
2 km
26
25
24
23
22
21
20
19
18
17
16
15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R



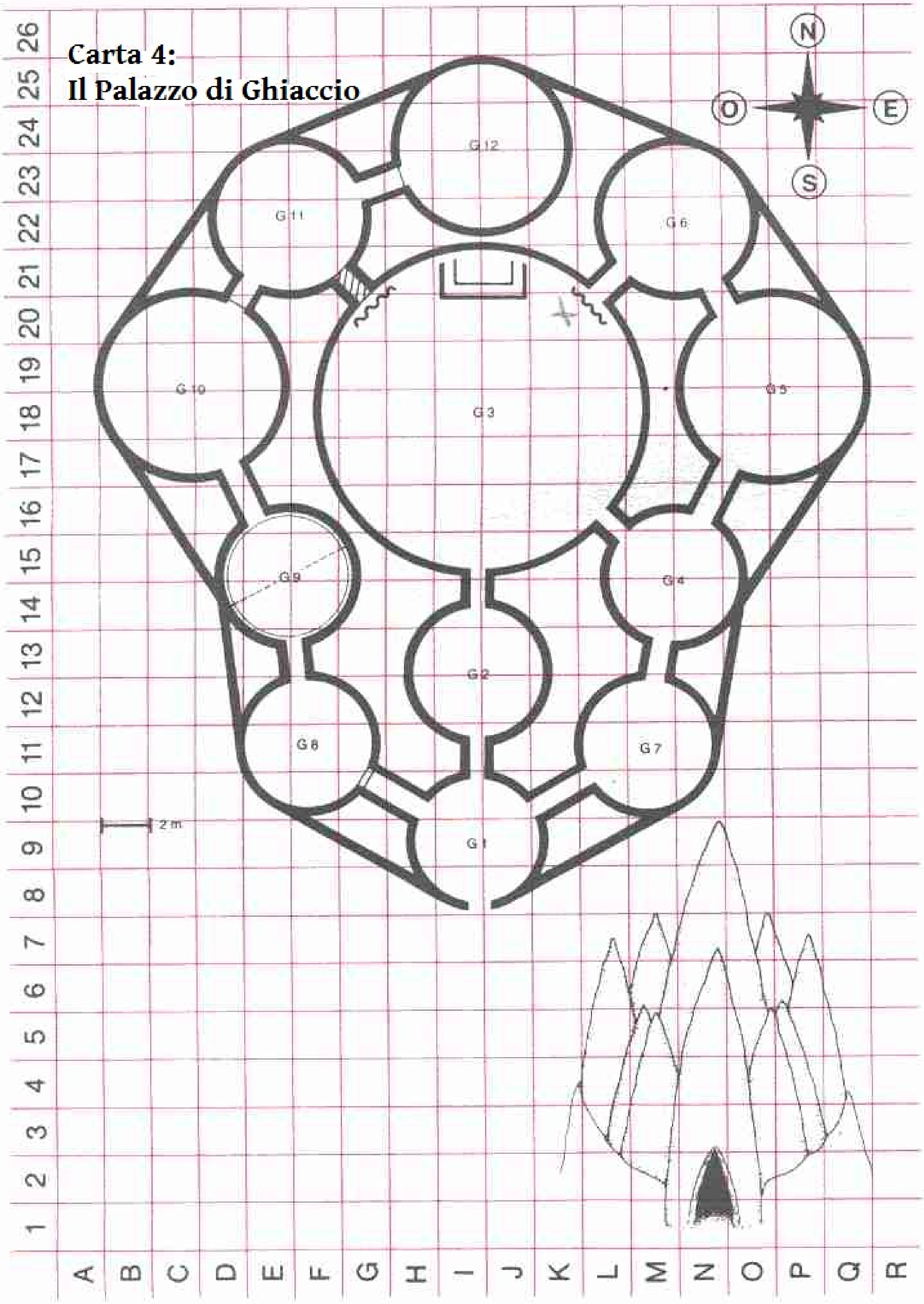
Pianta del villaggio di Frigorn

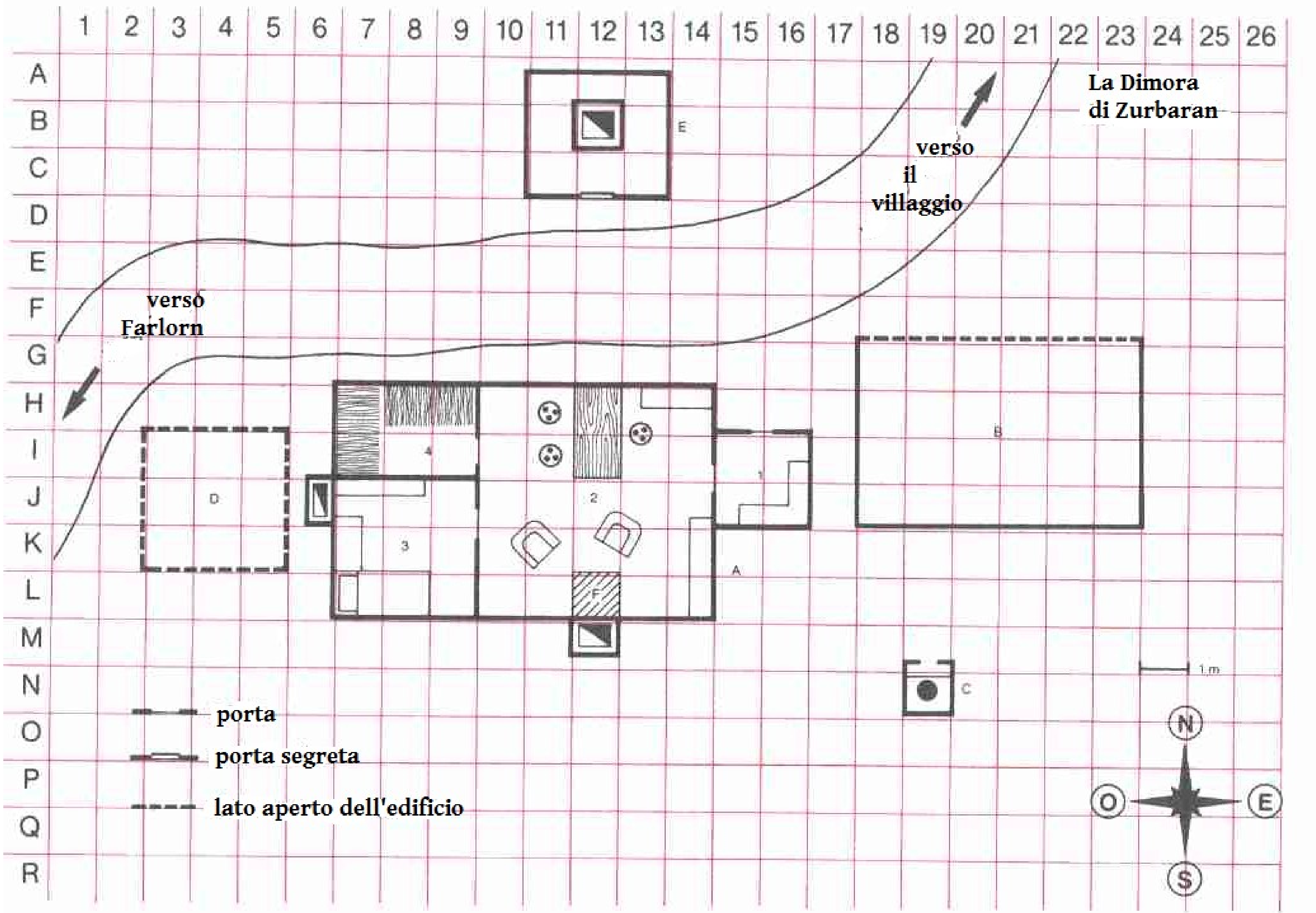
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
Palazzo di Ghiaccio
Capo del villaggio
Frigorn
Dimora di Zurbaran
Farlorn
25 m
N
O
E
S

Carta 3:
Il Palazzo di Ghiaccio

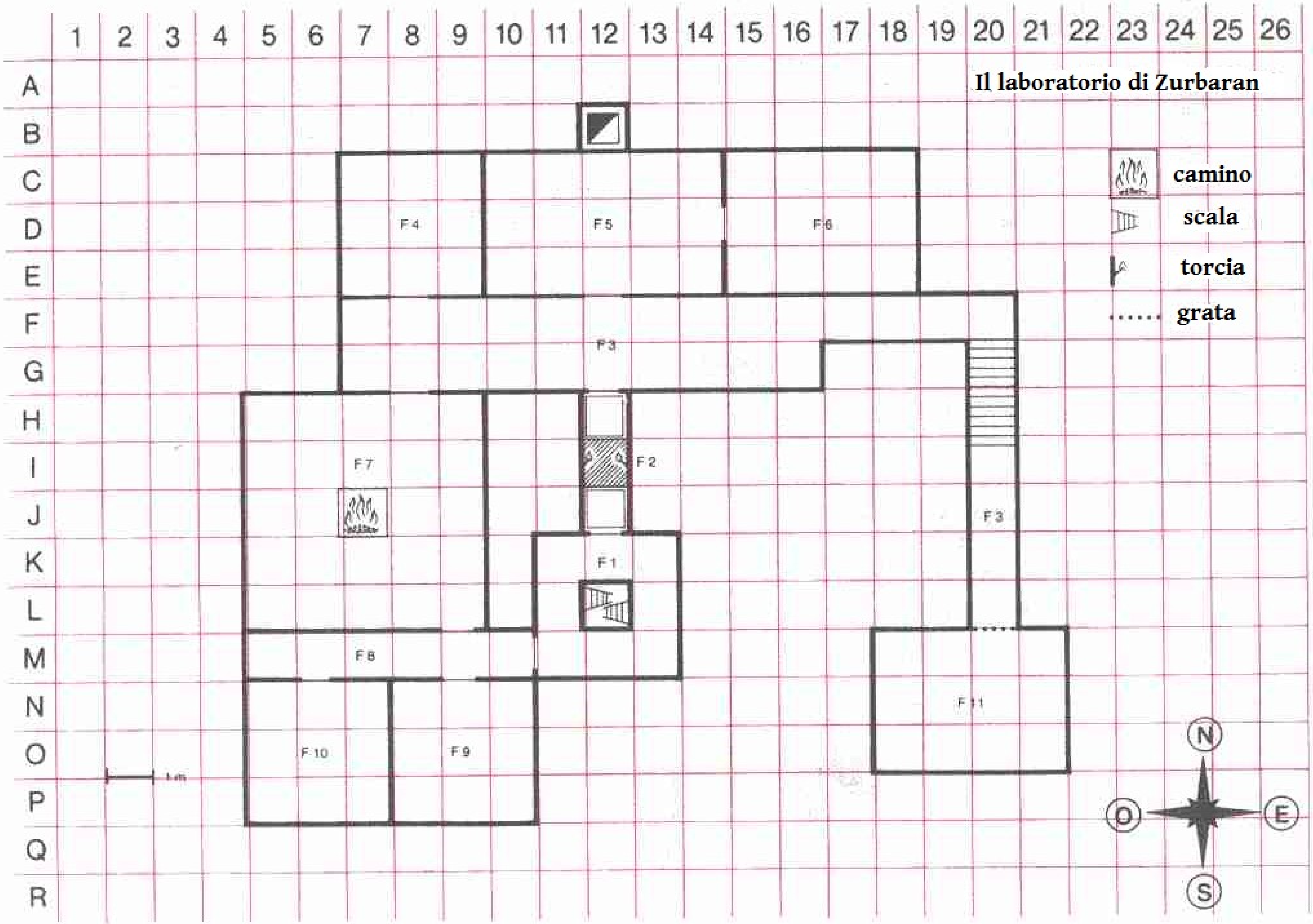

N
O
E
S
2 m
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R

Carta 4:
Il Palazzo di Ghiaccio


N
O
E
S
G 12
G 11
G 6
G 10
G 3
G 5
G 9
G 4
G 2
G 8
G 7
G 1
2 m
26
25
24
23
22
21
20
19
18
17
16
15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R
La Dimora di Zurbaran
verso il villaggio
verso Farlorn
A
B
C
D
E
F
1
2
3
4
1 m
N
S
O
E
porta
porta segreta
lato aperto dell'edificio

Il laboratorio di Zurbaran


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R
F 1
F 2
F 3
F 4
F 5
F 6
F 7
F 8
F 9
F 10
F 11
1 m
camino
scala
torcia
grata
N
O
E
S

La Porta dei Mondi

Carta 1

⫿	Porta
⯃	Bacino
▲	Statua
○	Colonna
☰	Scale Alto Basso
∘∘∘	Saracinesca nascosta nel soffitto

Carta 2

Carta 3

Carta 4

○	Capanna
⊗	Capanna del Capo
⋯	Passaggio sulle foglie
⊡	Foro in una piattaforma per il passaggio di un ramo
┐	Botola

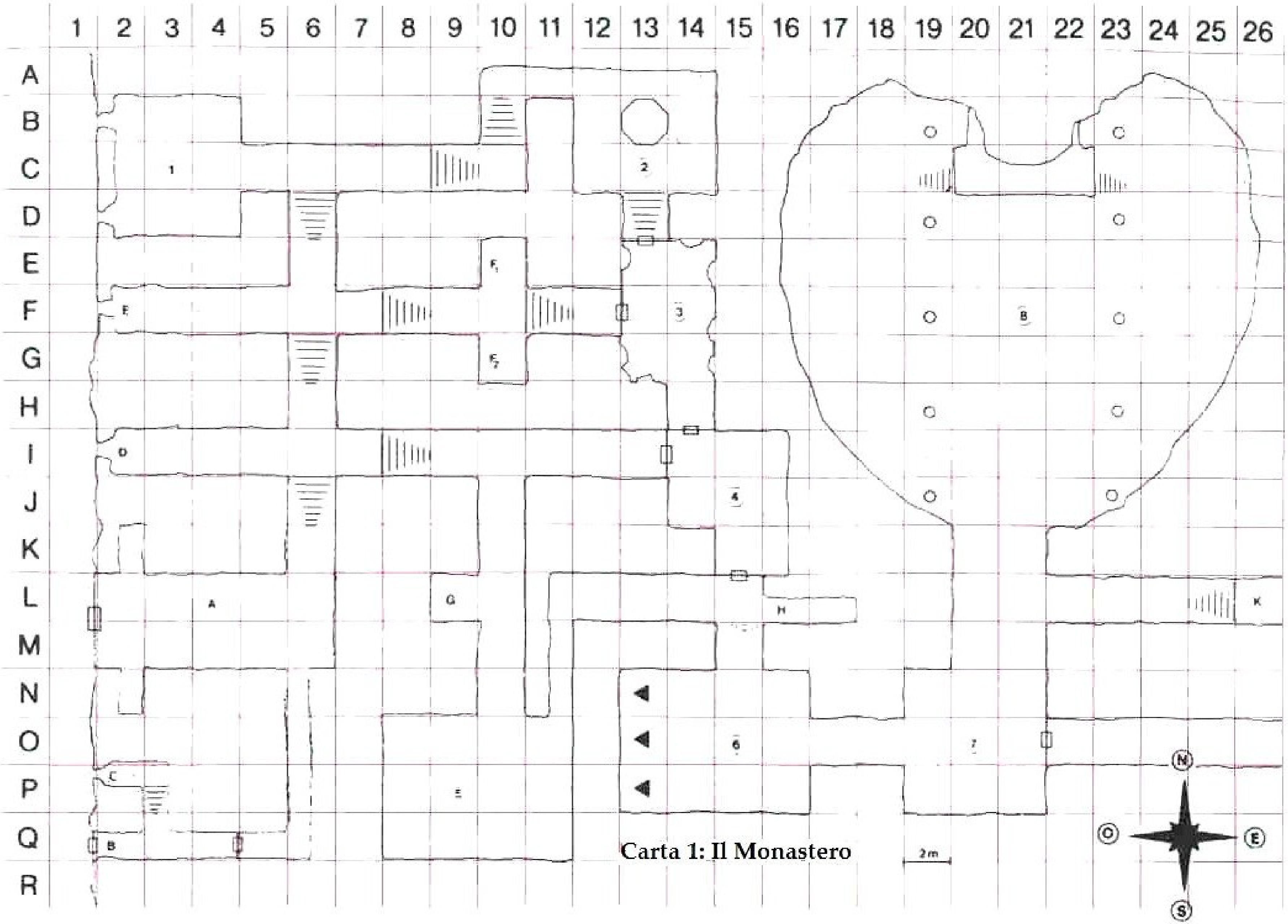
Carta 5

○	Albero gigante
⊗	Albero dei Mondi
⋰	Sentiero
◎	Luogo di culto degli Avatar
□	Villaggio lacustre
✱	Villaggio dei Possenti
🍄	Foresta di funghi
☁	Foresta
◯	Lago
⌒	Fiume
⊡	Palude
╪	Ponte

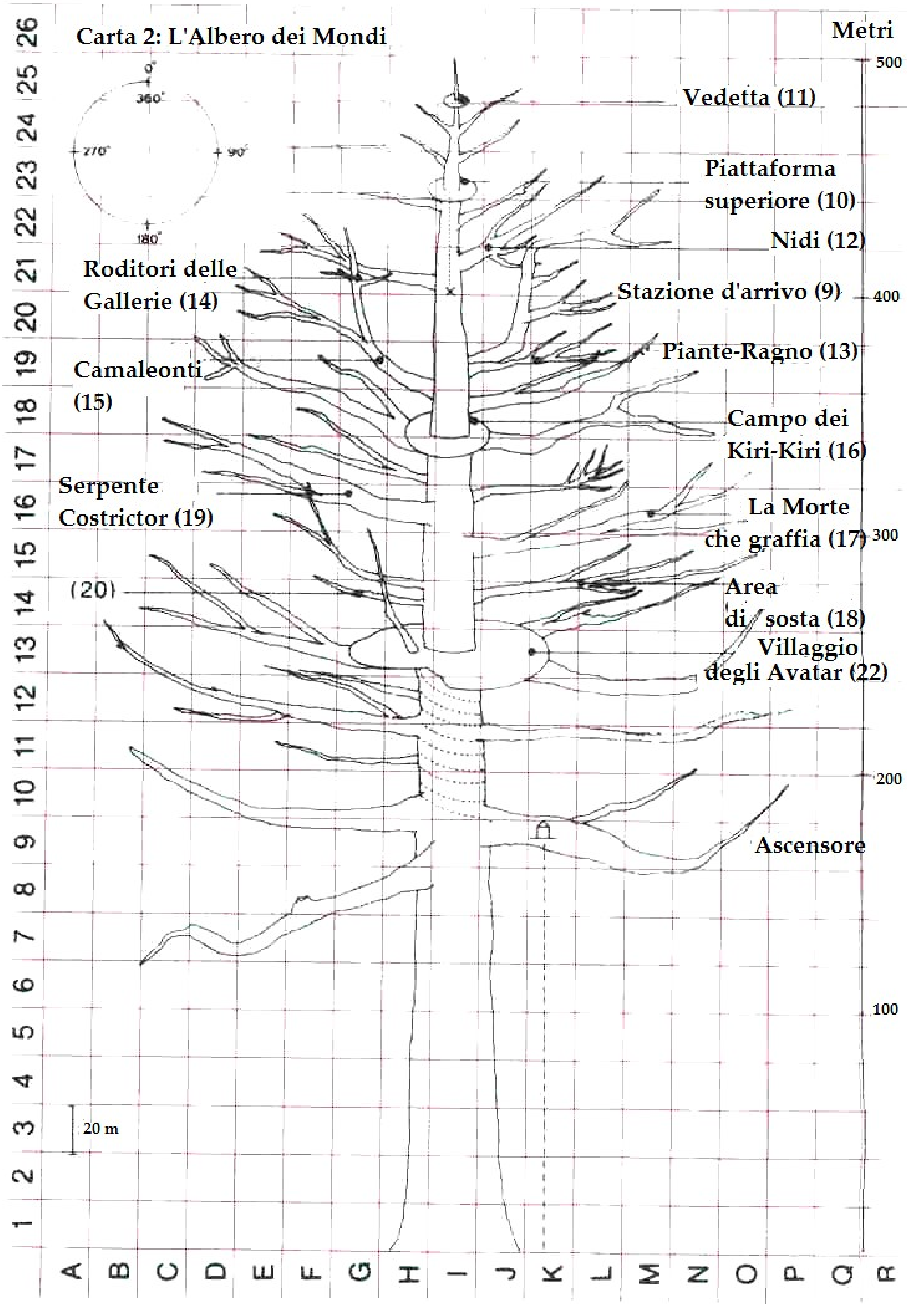
Carta 6

◷	Ninfea gigante
⊠	Capanna
⊛	Capanna del Capo
⬯	Barca
⧹	Terraferma

Legenda dei simboli delle Carte

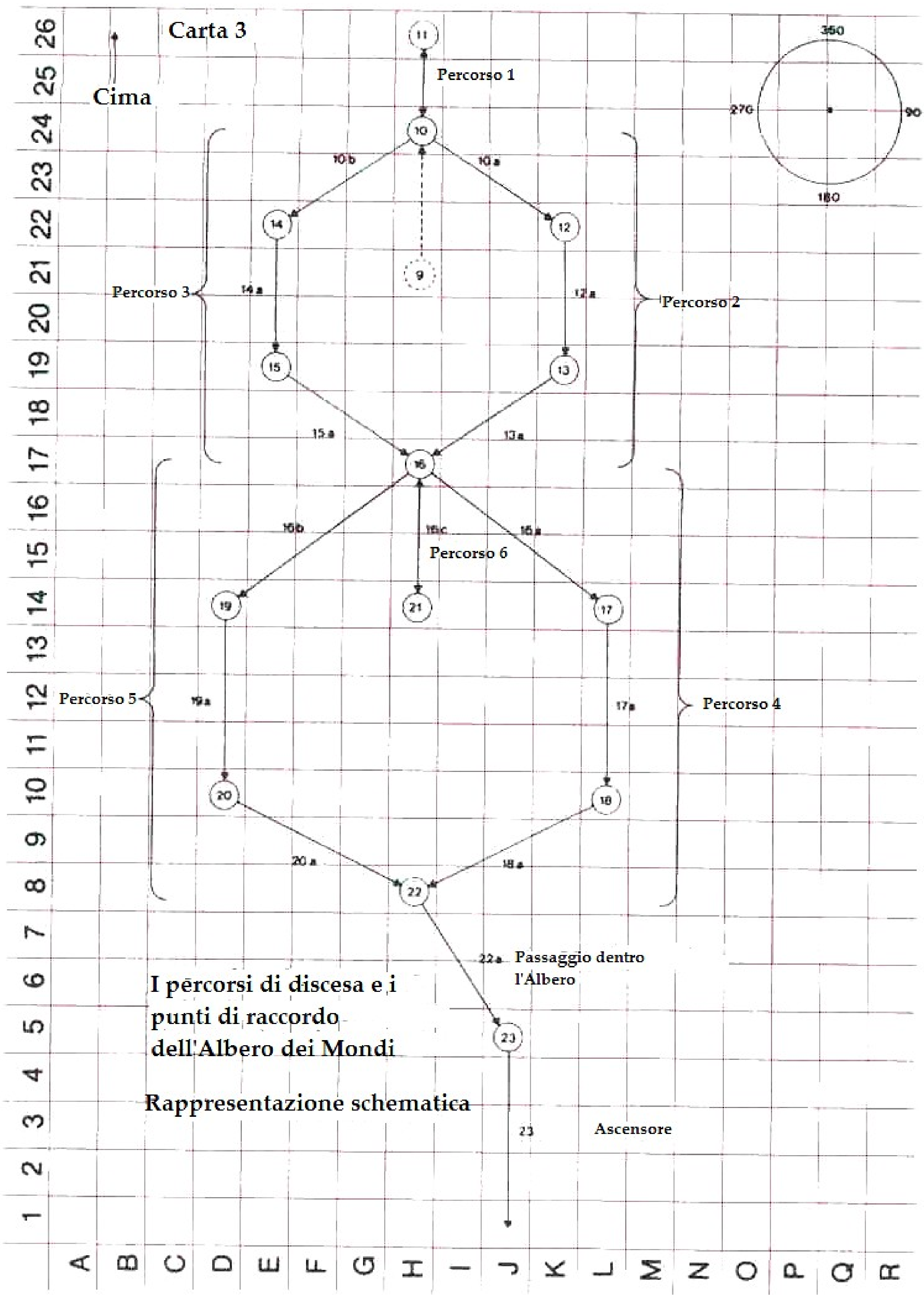

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
1
2
3
4
6
7
A
B
C
D
E
F
F1
F2
G
H
K
(B)
2m
N
O
E
S

Carta 1: Il Monastero



Carta 2: L'Albero dei Mondi

Metri
500
400
300
200
100
0°
360°
270°
90°
180°
Vedetta (11)
Piattaforma superiore (10)
Nidi (12)
Roditori delle Gallerie (14)
Stazione d'arrivo (9)
Piante-Ragno (13)
Camaleonti (15)
Campo dei Kiri-Kiri (16)
Serpente Costrictor (19)
La Morte che graffia (17)
(20)
Area di sosta (18)
Villaggio degli Avatar (22)
Ascensore
20 m
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R

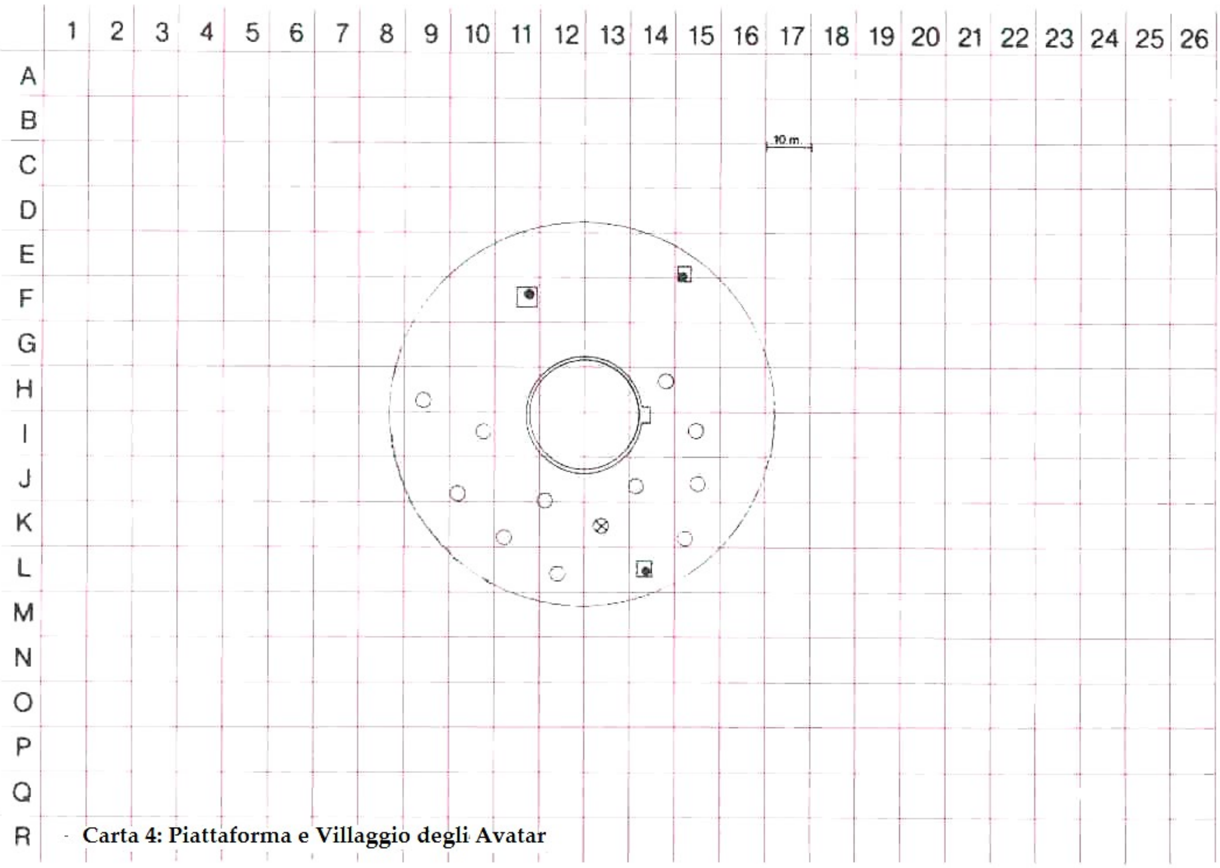


Carta 3

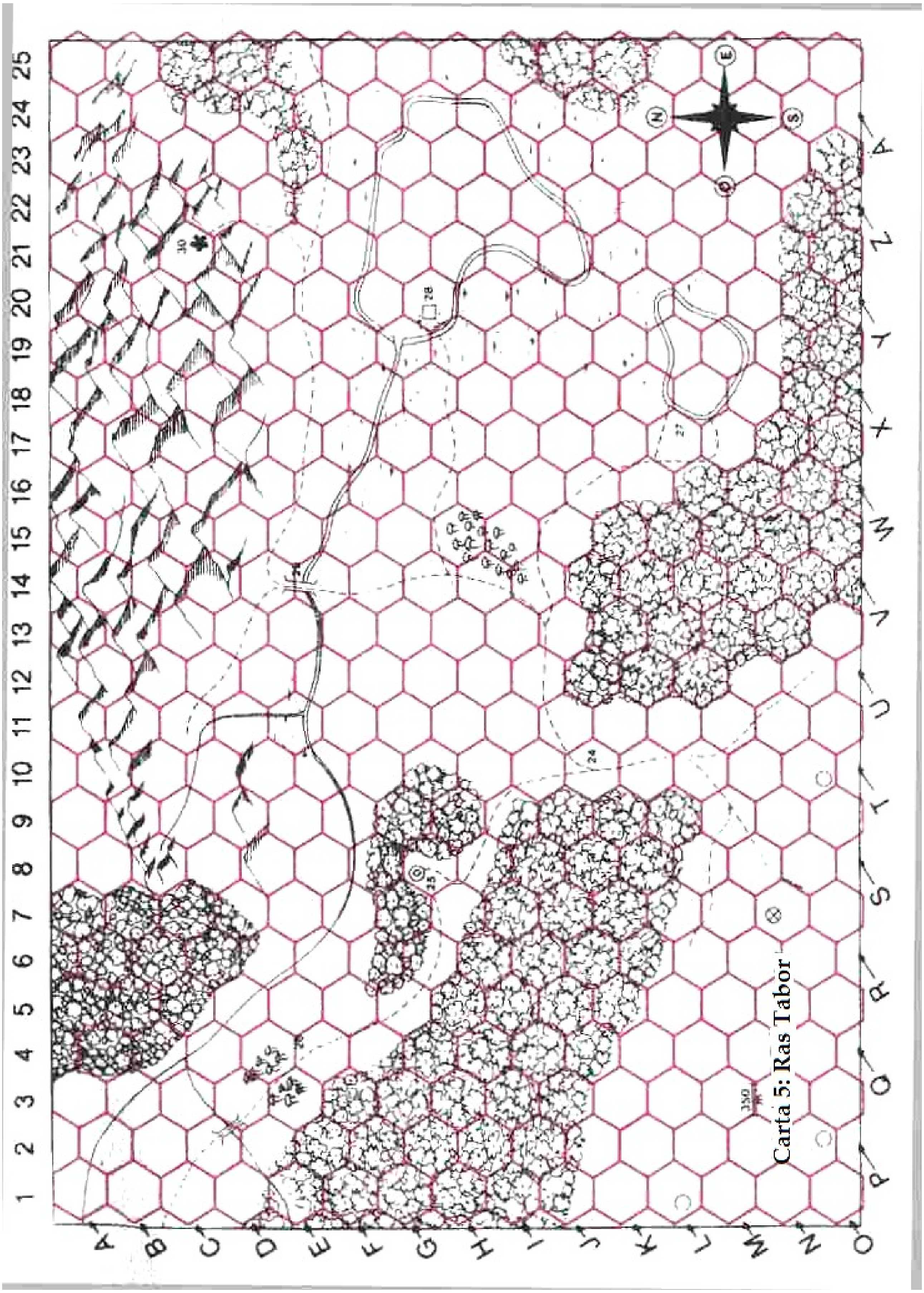
I percorsi di discesa e i punti di raccordo dell'Albero dei Mondi

Rappresentazione schematica

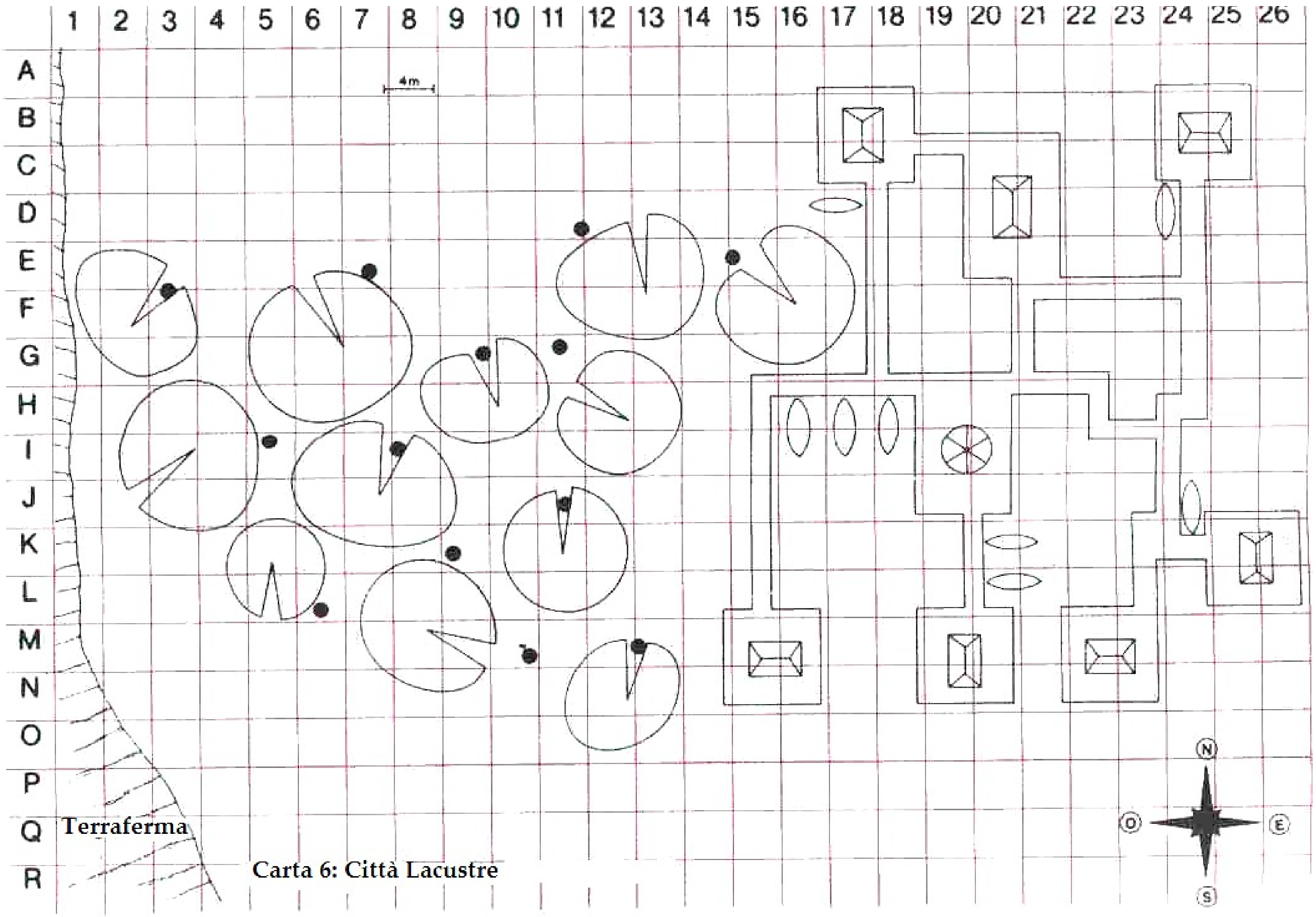
Cima
Percorso 1
Percorso 2
Percorso 3
Percorso 4
Percorso 5
Percorso 6
Passaggio dentro l'Albero
Ascensore
350
90
180
270
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
10 a
10 b
12 a
13 a
14 a
15 a
16 a
16 b
16 c
17 a
18 a
19 a
20 a
22 a
23
26
25
24
23
22
21
20
19
18
17
16
15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
10 m.

- Carta 4: Piattaforma e Villaggio degli Avatar

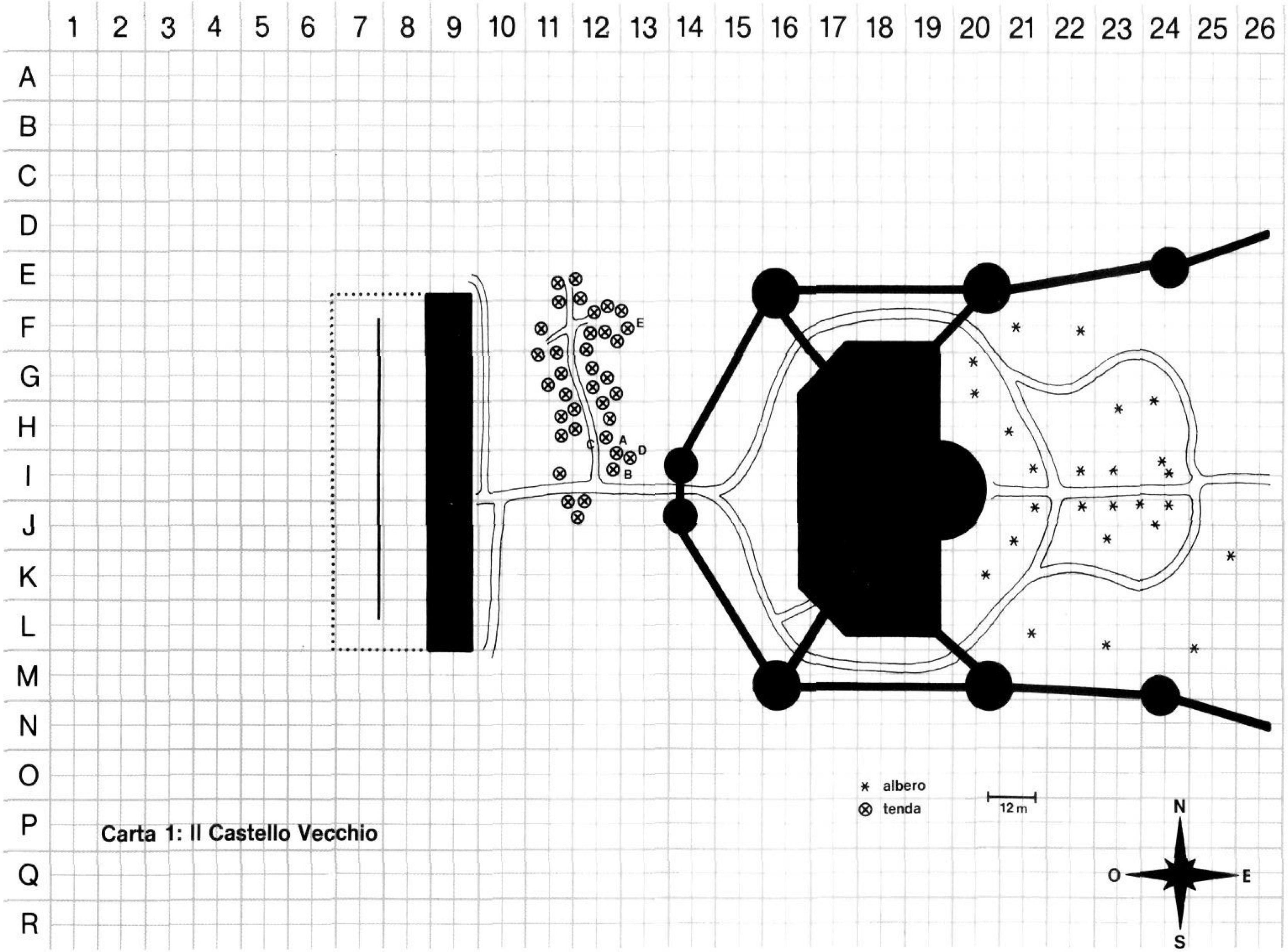

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
S
T
U
V
W
X
Y
Z
A'
N
E
S
O
30
28
27
24
25
350

Carta 5: Ras Tabor

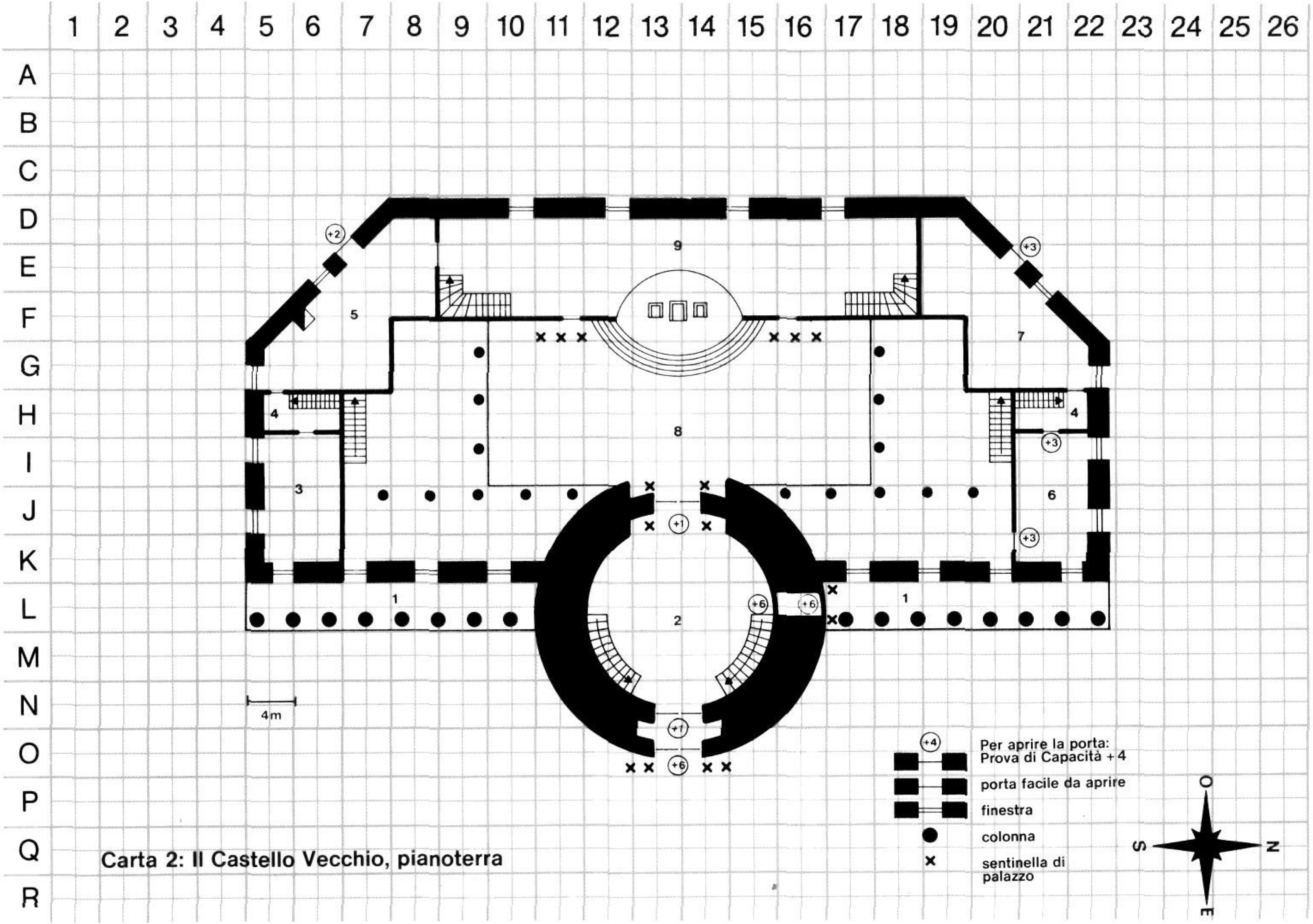

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
4m
Terraferma
N
O
E
S

Carta 6: Città Lacustre

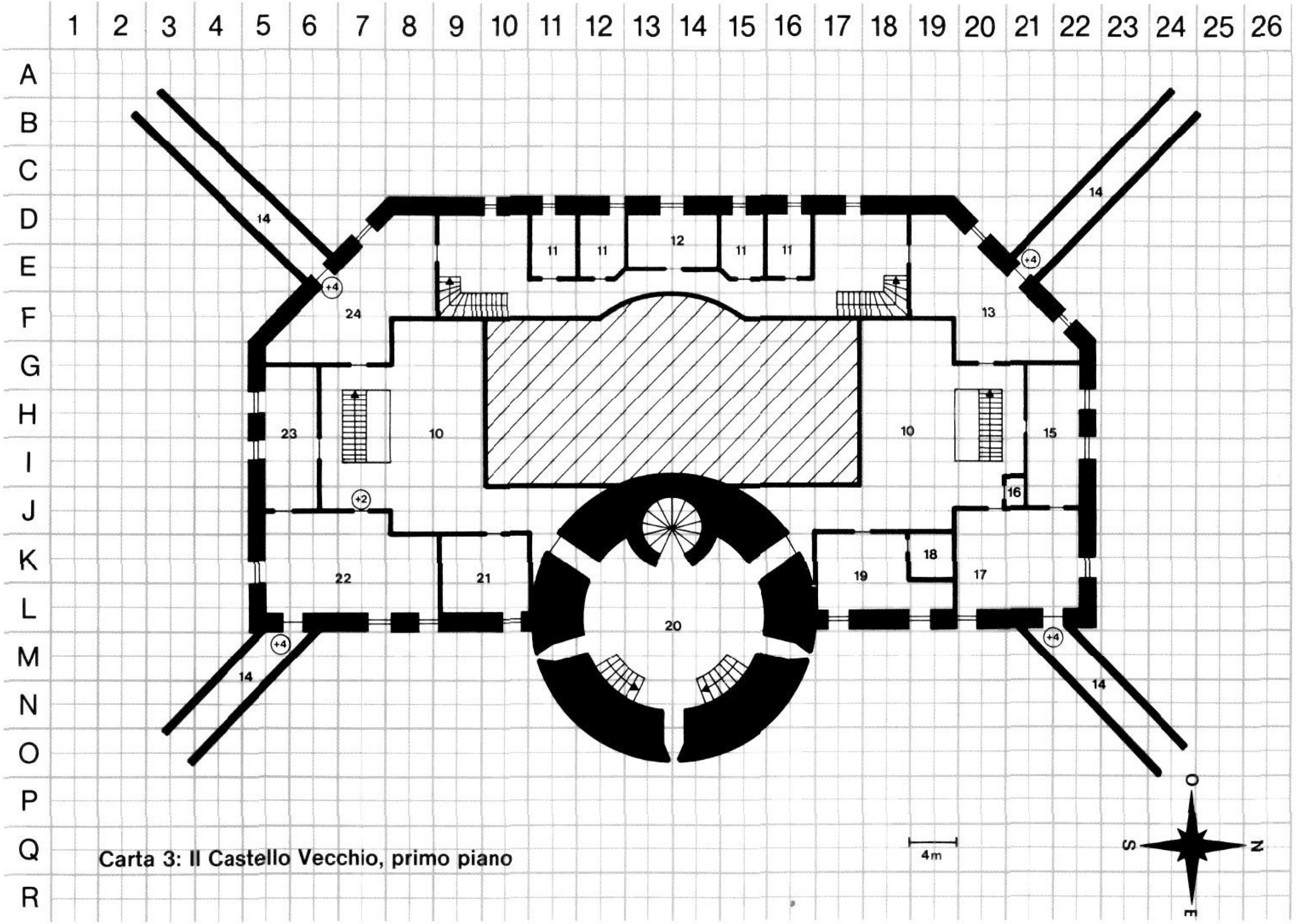
La Congiura di Gareth


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R
A
B
C
D
E
* albero
⊗ tenda
12 m
N
O
E
S

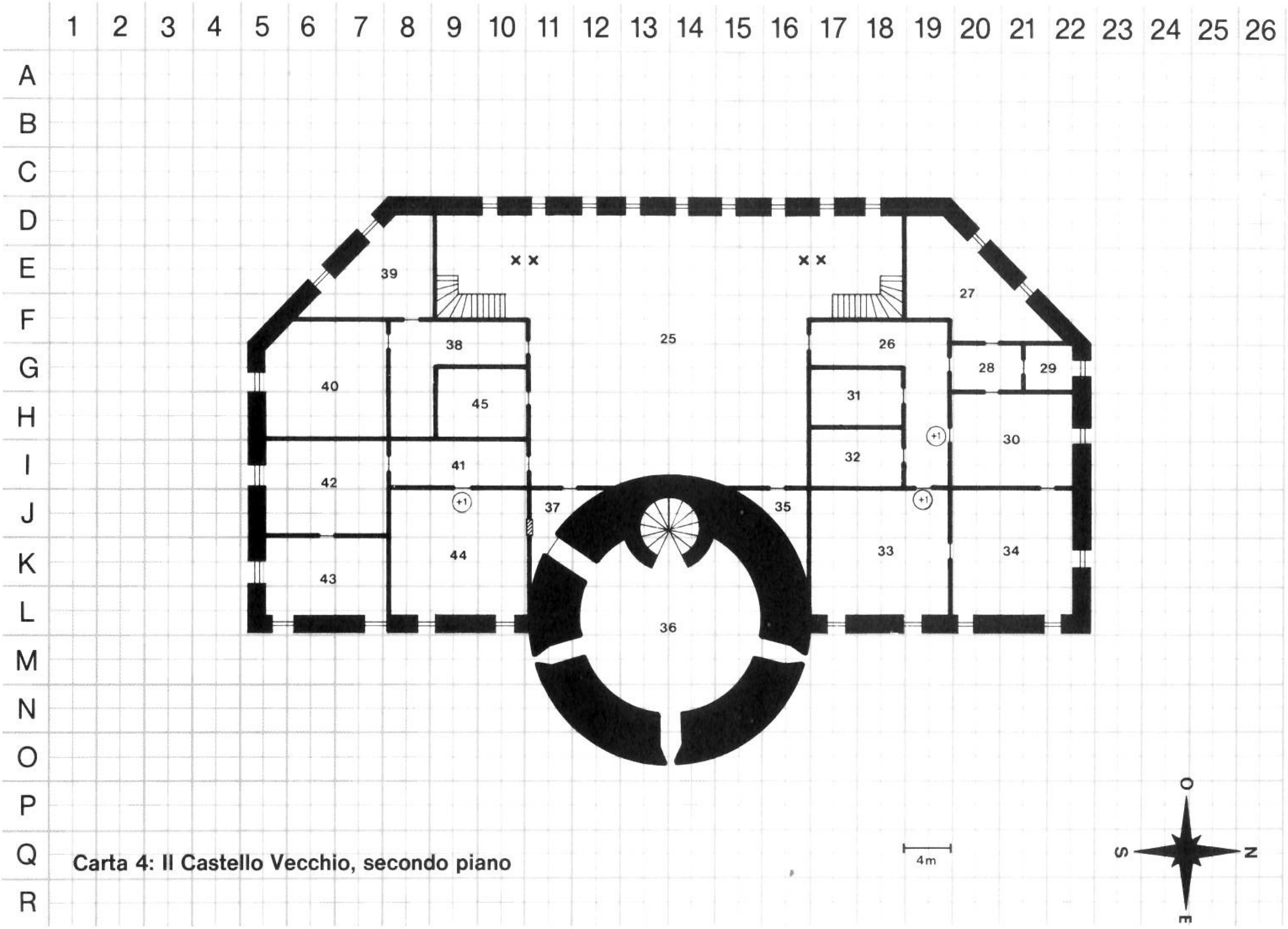
Carta 1: Il Castello Vecchio


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R
1
2
3
4
5
6
7
8
9
+1
+2
+3
+6
4m
+4 Per aprire la porta: Prova di Capacità + 4
porta facile da aprire
finestra
colonna
sentinella di palazzo
O
S
N
E

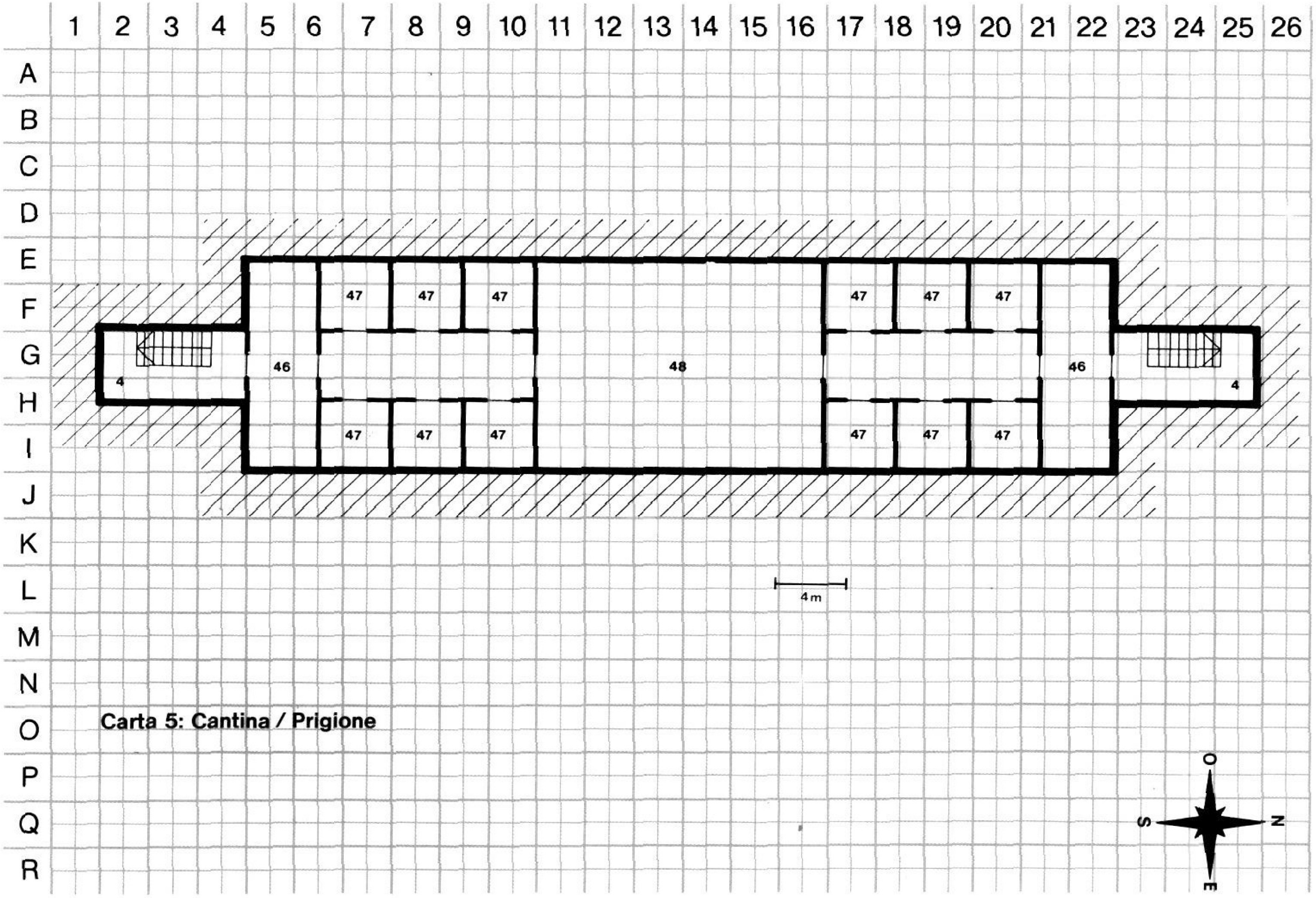
Carta 2: Il Castello Vecchio, pianoterra


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R
14
14
14
14
+4
+4
+4
+4
+2
10
10
11
11
12
11
11
13
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
4m
S
N
O
E

Carta 3: Il Castello Vecchio, primo piano


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
+1
+1
+1
4m
N
S
E
O

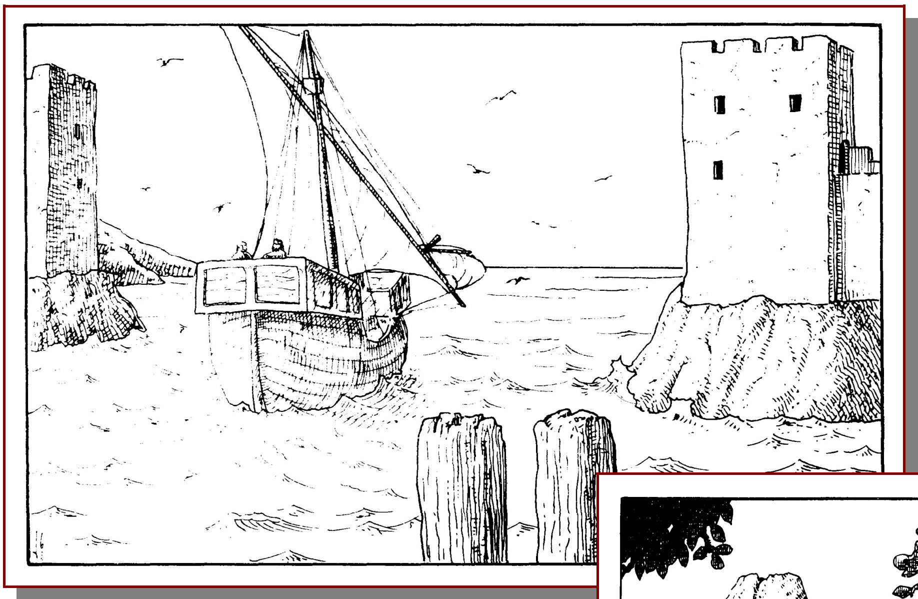
Carta 4: Il Castello Vecchio, secondo piano



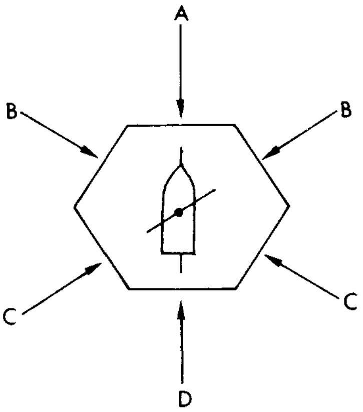
Carta 5: Cantina / Prigione

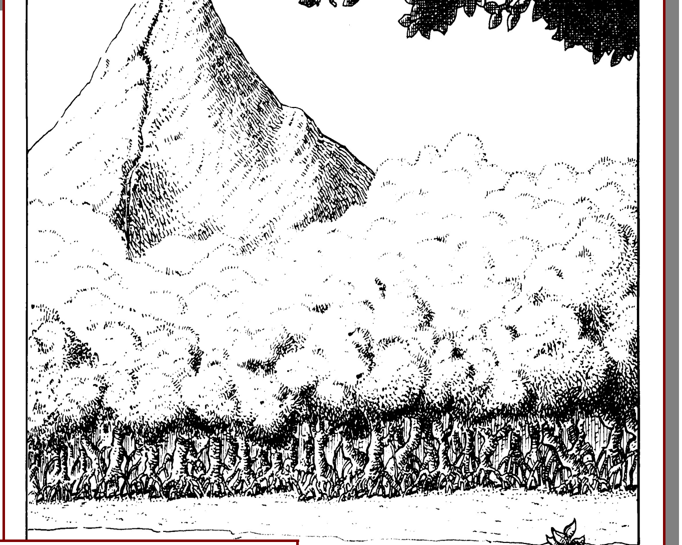
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R
4
46
47
47
47
47
47
47
48
47
47
47
47
47
47
46
4
4 m
O
S
N
E

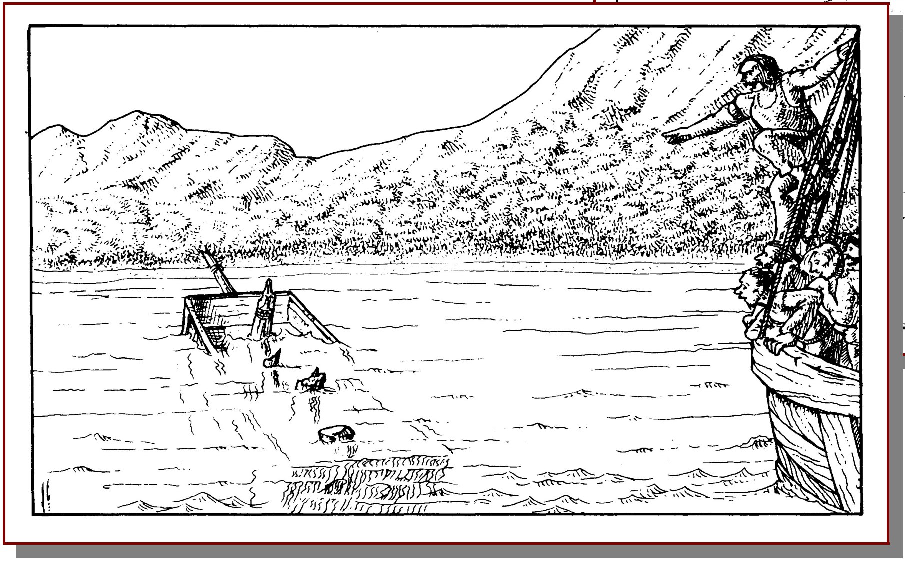
Il Viaggio della Korisande

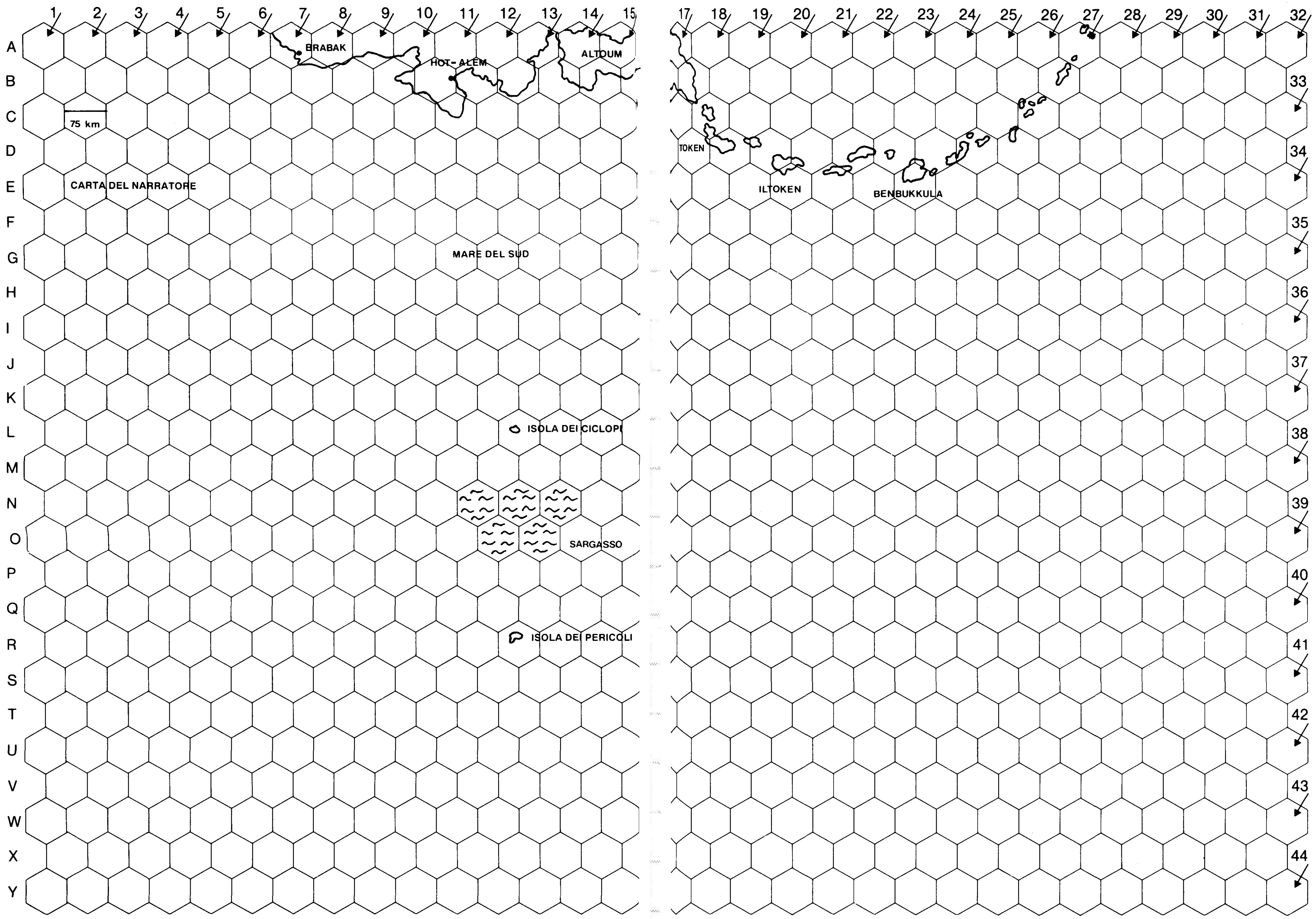


Rosa delle vele








CARTA DEL NARRATORE
75 km
BRABAK
HOT-ALEM
ALTOUM
TOKEN
ILTOKEN
BENBUKKULA
MARE DEL SUD
ISOLA DEI CICLOPI
SARGASSO
ISOLA DEI PERICOLI
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
S
T
U
V
W
X
Y
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44

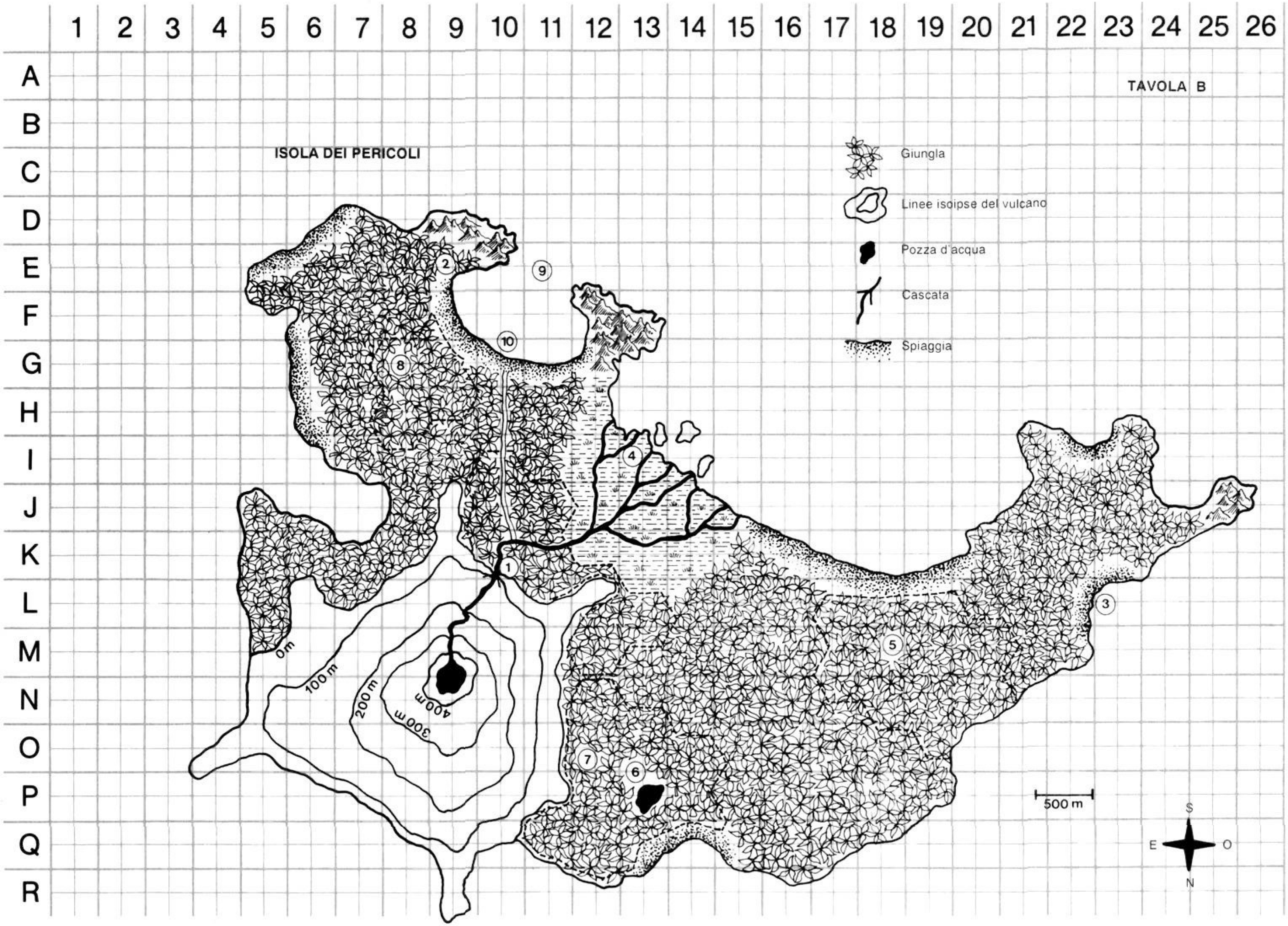
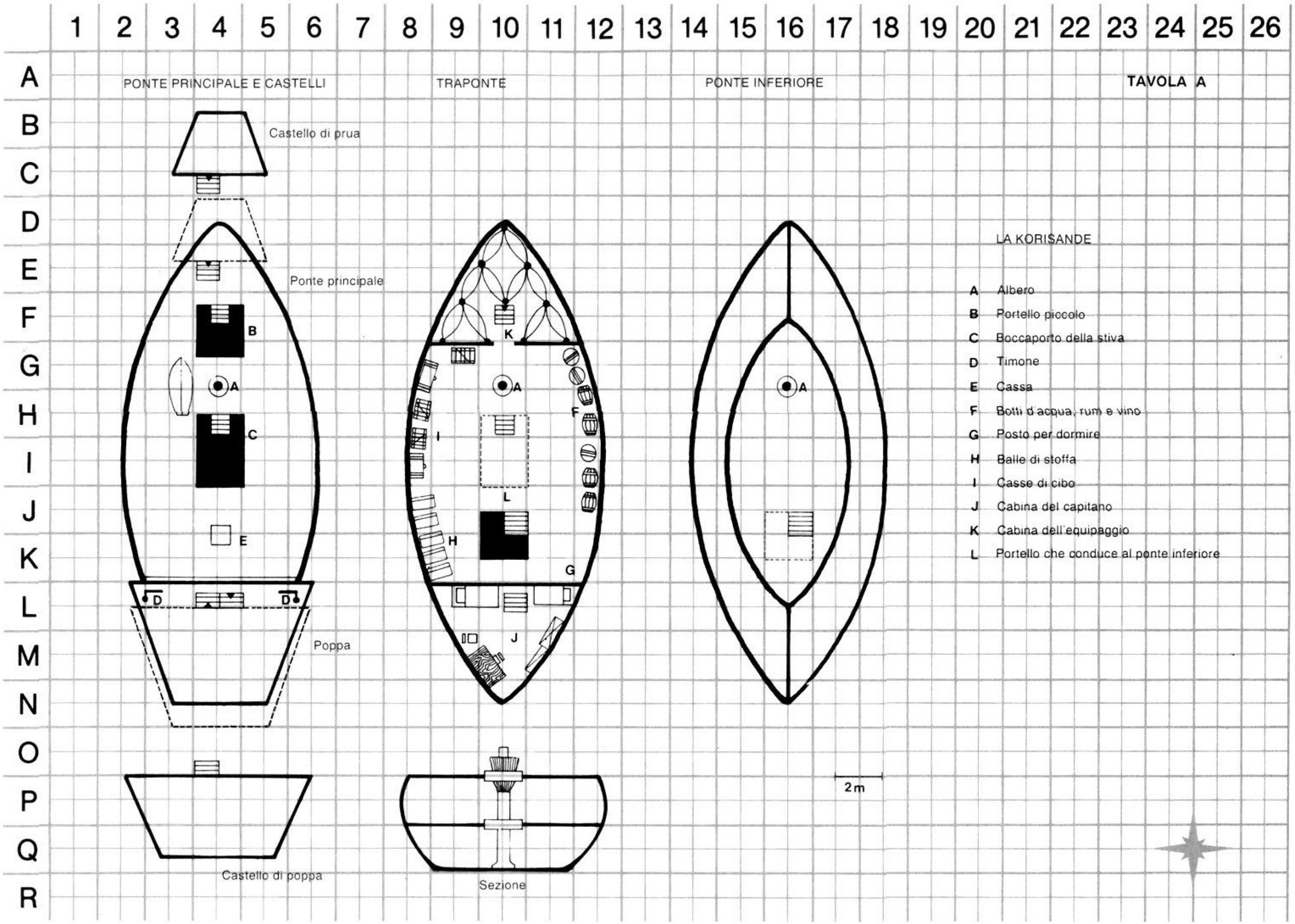


TAVOLA B

ISOLA DEI PERICOLI

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
Giungla
Linee isoipse del vulcano
Pozza d'acqua
Cascata
Spiaggia
0 m
100 m
200 m
300 m
400 m
①
②
③
④
⑤
⑥
⑦
⑧
⑨
⑩
500 m
S
E
O
N

TAVOLA A


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R
PONTE PRINCIPALE E CASTELLI
TRAPONTE
PONTE INFERIORE
Castello di prua
Ponte principale
Poppa
Castello di poppa
Sezione
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
2 m

LA KORISANDE

- A Albero
- B Portello piccolo
- C Boccaporto della stiva
- D Timone
- E Cassa
- F Botti d'acqua, rum e vino
- G Posto per dormire
- H Balle di stoffa
- I Casse di cibo
- J Cabina del capitano
- K Cabina dell'equipaggio
- L Portello che conduce al ponte inferiore

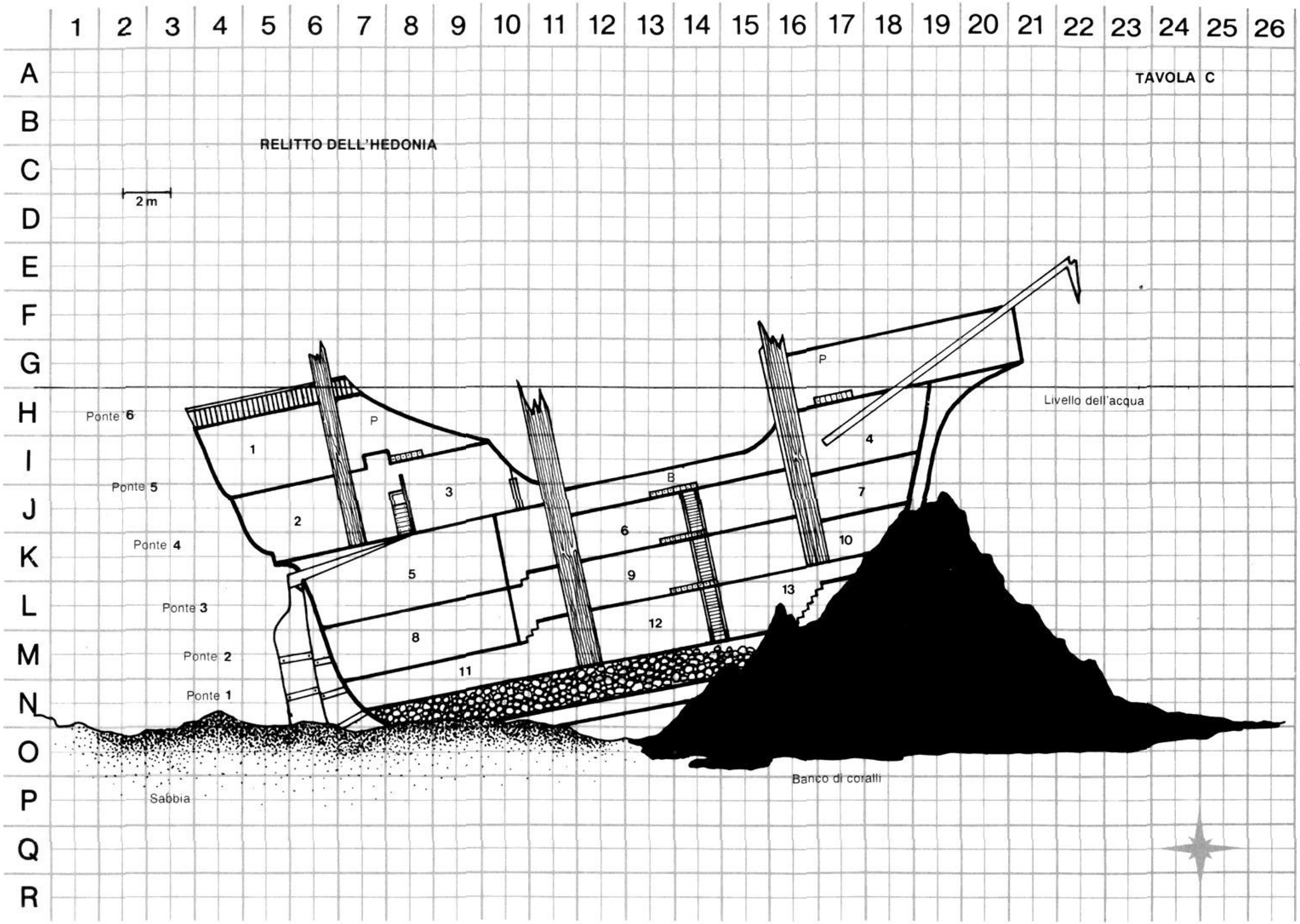
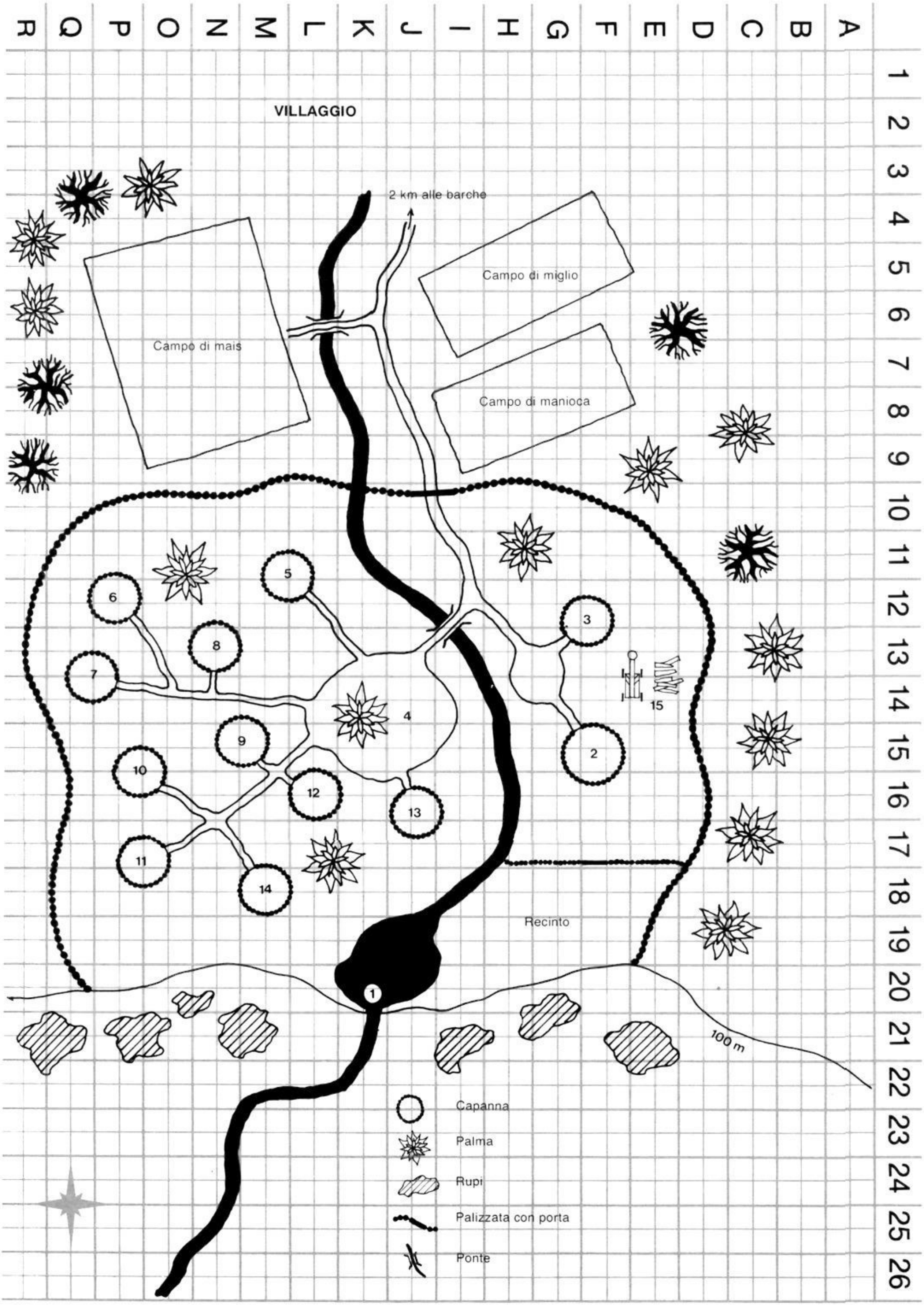
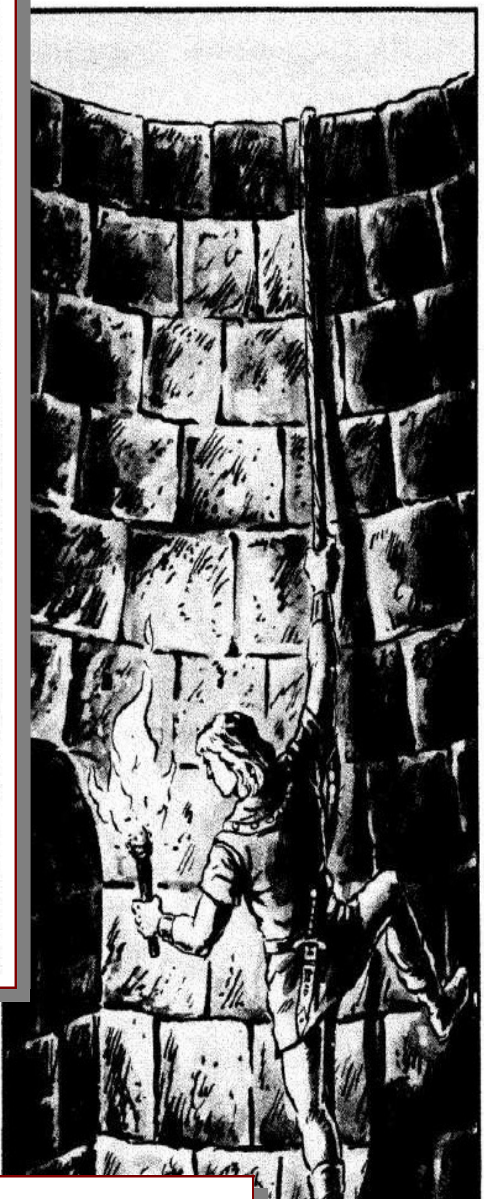
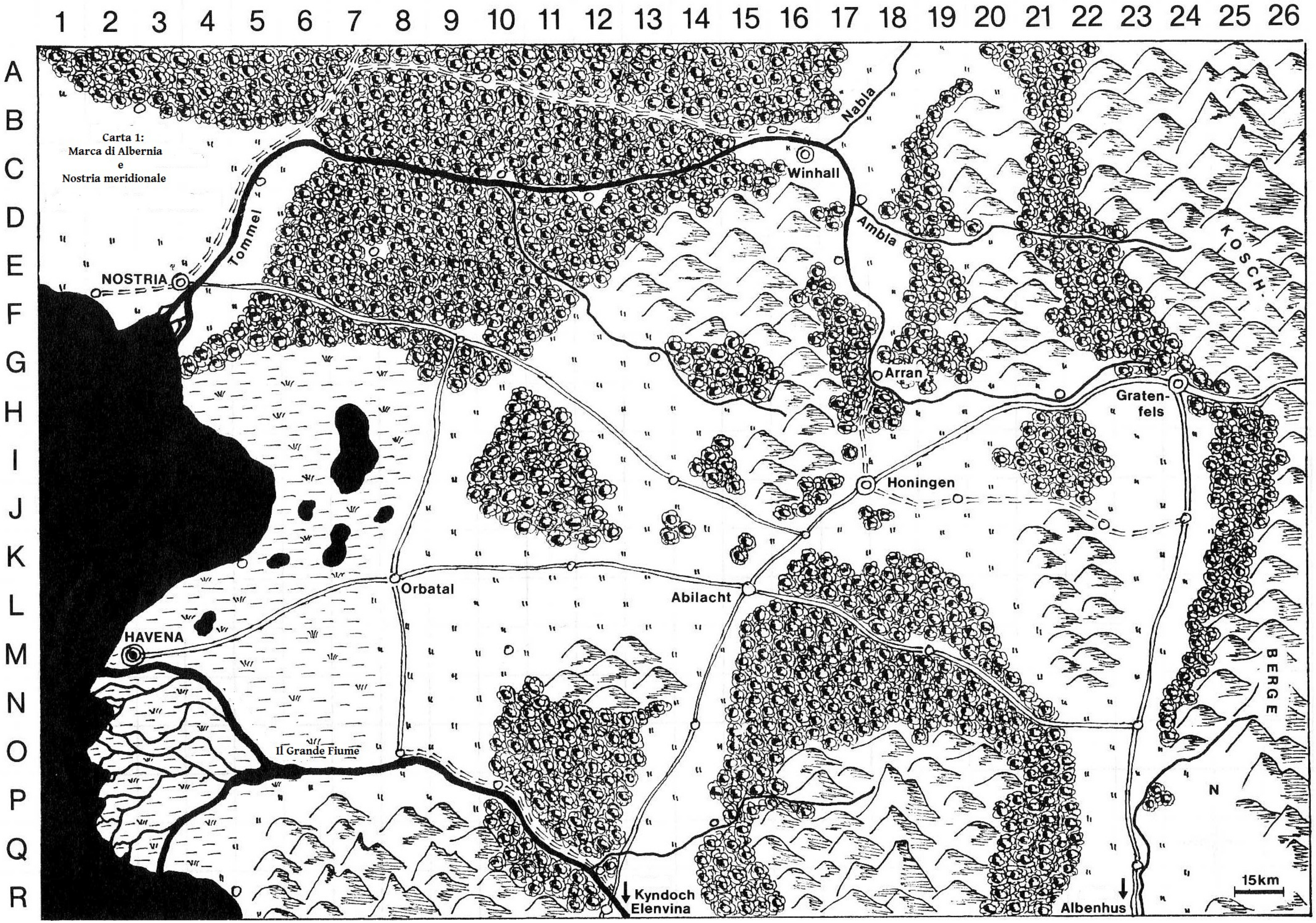


TAVOLA C
RELITTO DELL'HEDONIA
2 m
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R
Ponte 6
Ponte 5
Ponte 4
Ponte 3
Ponte 2
Ponte 1
Livello dell'acqua
P
P
B
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
Sabbia
Banco di coralli


A B C D E F G H I J K L M N O P Q R
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26
VILLAGGIO
2 km alle barche
Campo di mais
Campo di miglio
Campo di manioca
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
Recinto
100 m
Capanna
Palma
Rupi
Palizzata con porta
Ponte

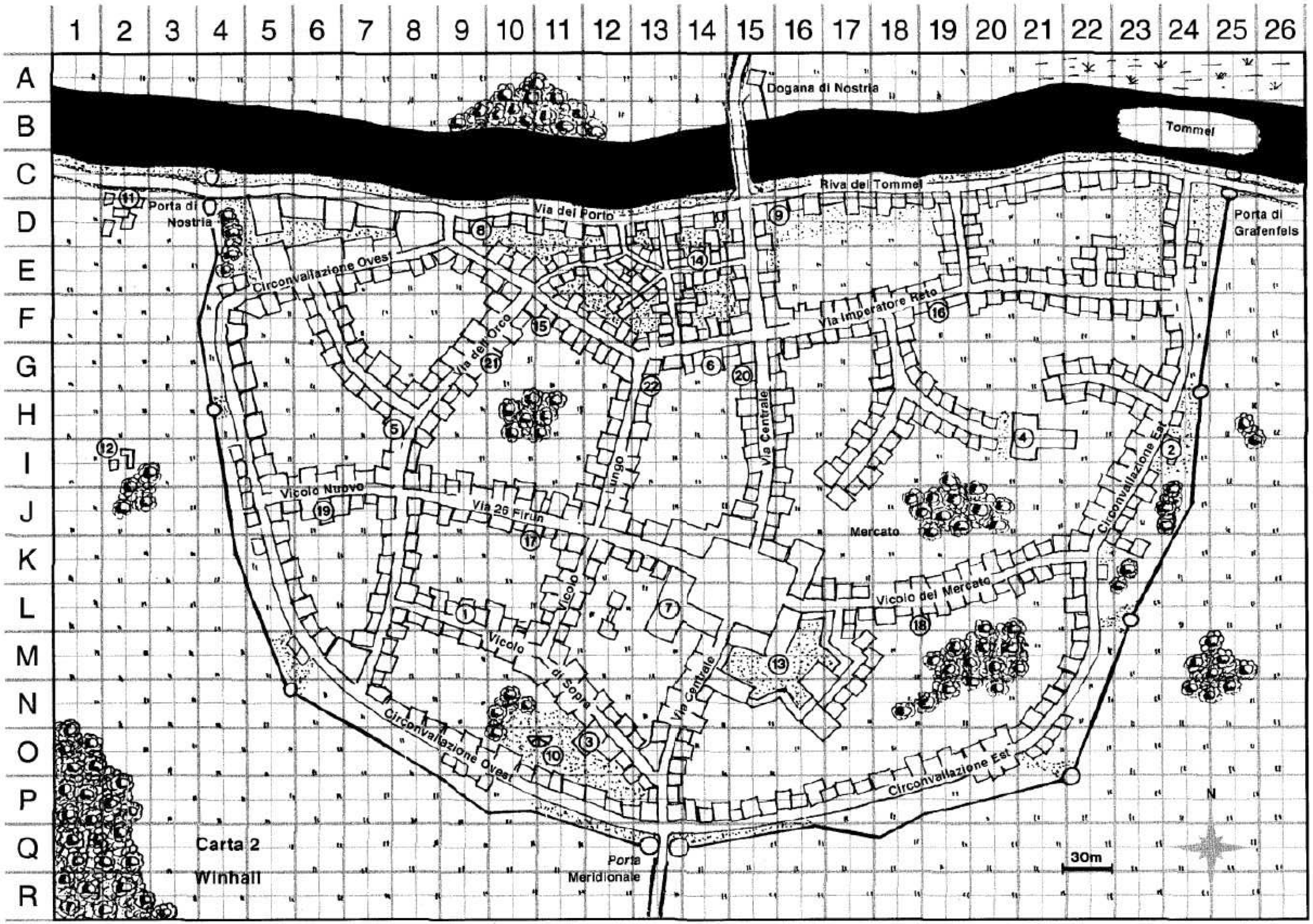
Il Lupo di Winhall





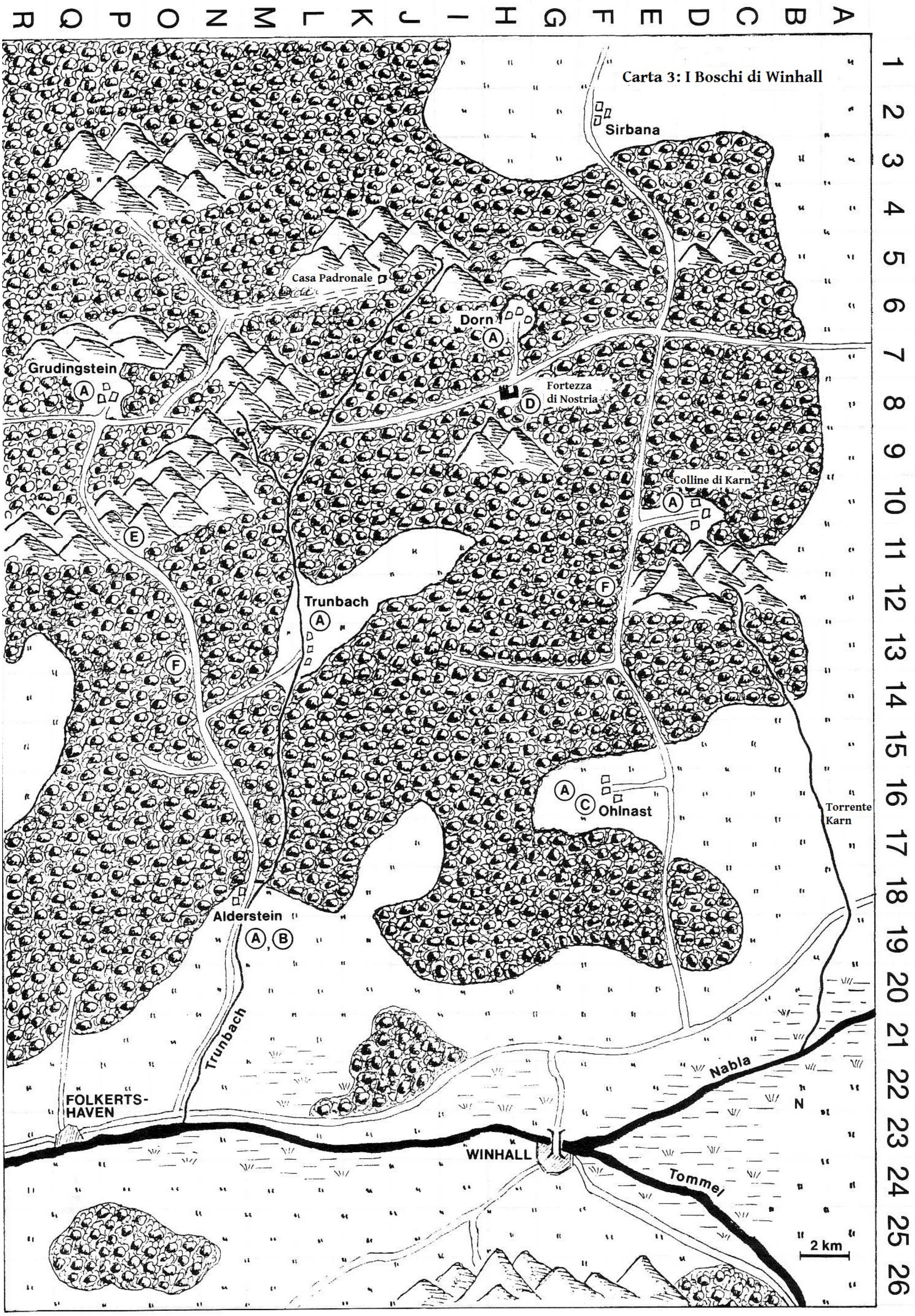
Carta 1:
Marca di Albernia
e
Nostria meridionale

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R
NOSTRIA
Tommel
Nabla
Winhall
Ambla
Arran
KOSCH-
Gratenfels
Honingen
Orbatal
Abilacht
HAVENA
Il Grande Fiume
BERGE
N
Kyndoch
Elenvina
Albenhus
15km


Carta 2

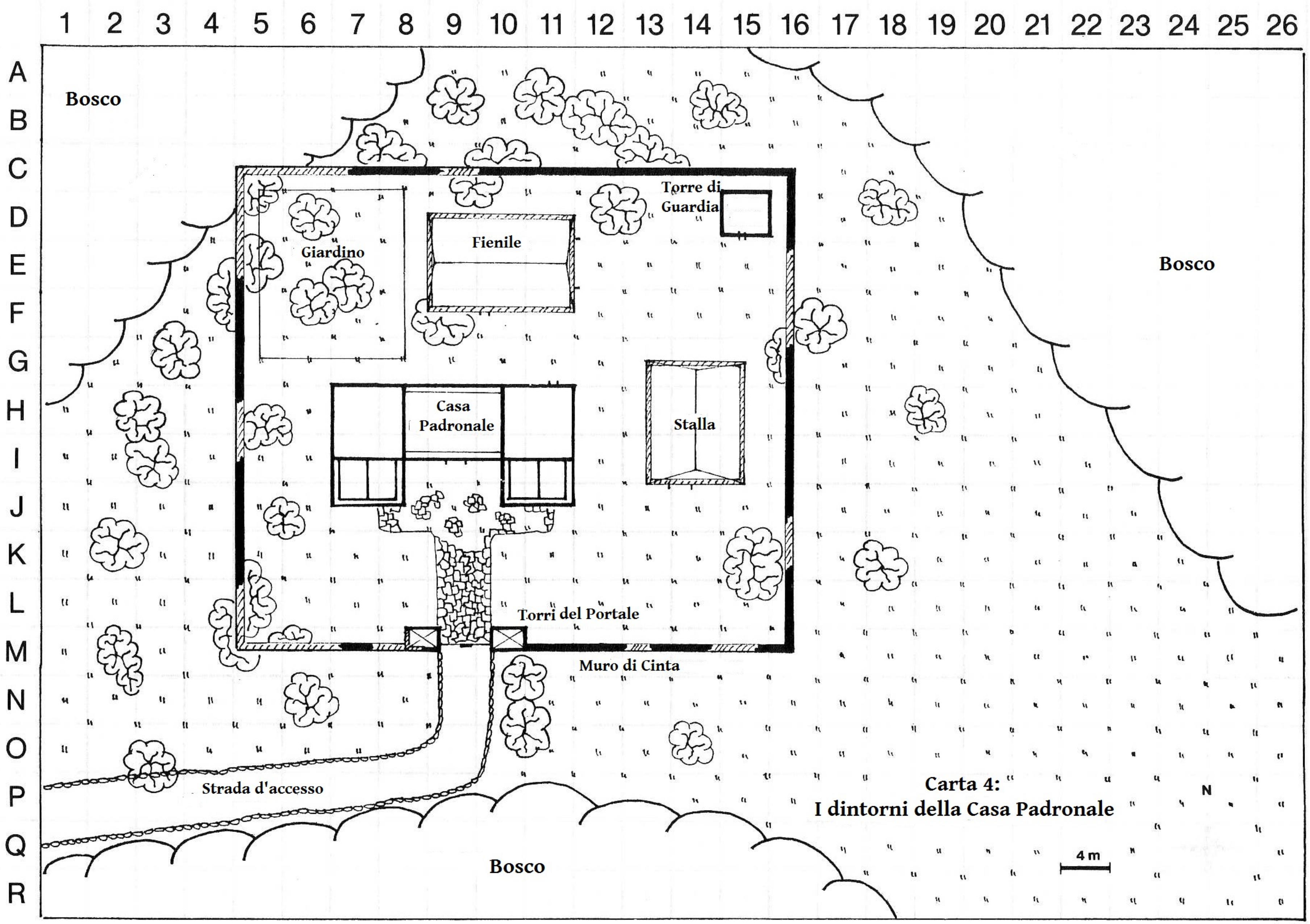
Winhall

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R
Dogana di Nostria
Tommel
Riva del Tommel
Porta di Nostria
Via del Porto
Porta di Grafenfels
Circonvallazione Ovest
Via Imperatore Reto
Via dell'Orco
Lungo
Via Centrale
Vicolo Nuovo
Via 26 Firun
Mercato
Circonvallazione Est
Vicolo del Mercato
Vicolo
Vicolo di Sopra
Porta Meridionale
30m
N
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22



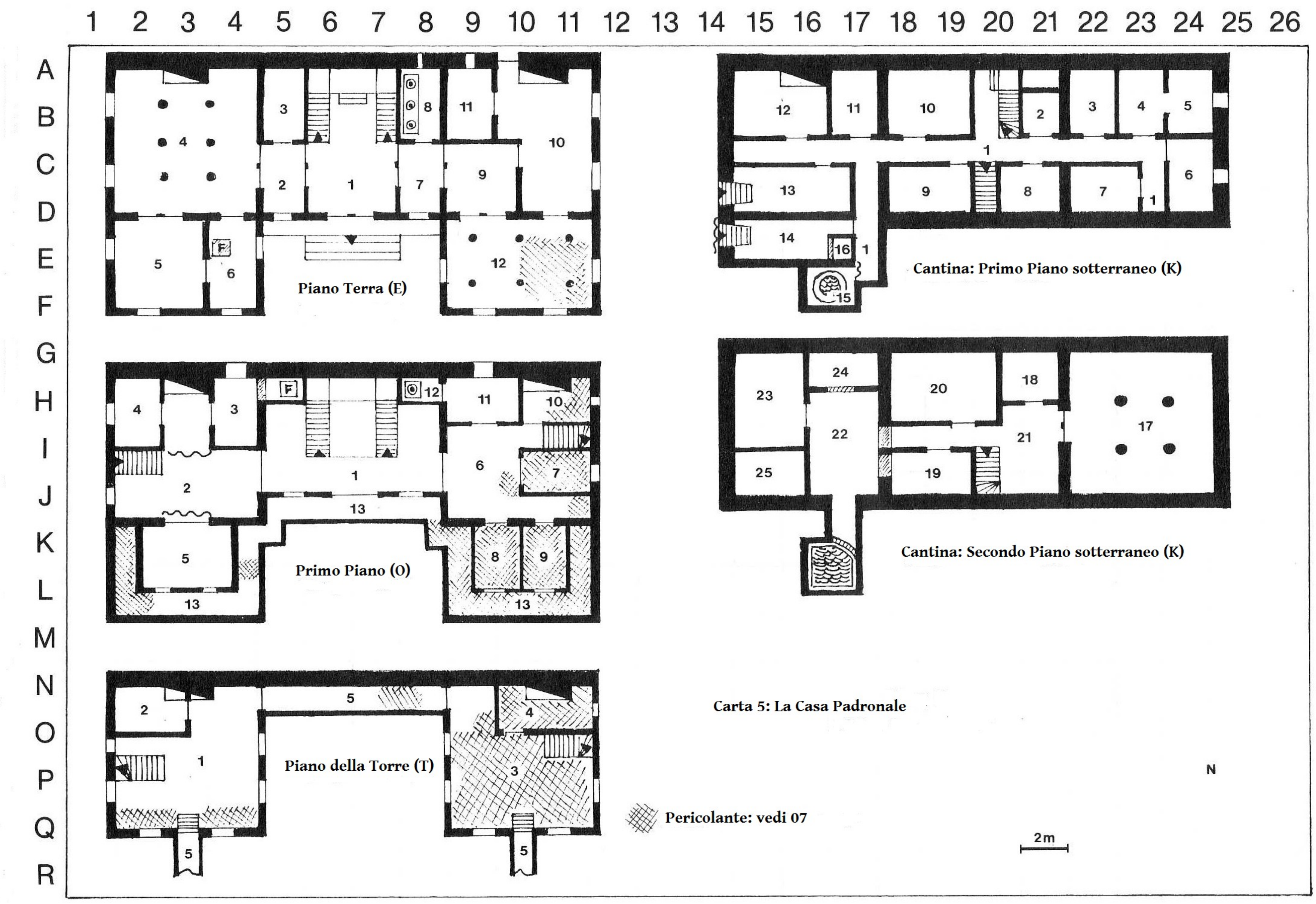
Carta 3: I Boschi di Winhall

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26
Sirbana
Casa Padronale
Dorn
Ⓐ
Grudingstein
Ⓐ
Fortezza
di Nostria
Ⓓ
Colline di Karn
Ⓐ
Ⓔ
Ⓕ
Trunbach
Ⓐ
Ⓕ
Ⓐ
Ⓒ
Ohlnast
Torrente
Karn
Alderstein
Ⓐ, Ⓑ
Trunbach
Nabla
N
FOLKERTS-
HAVEN
WINHALL
Tommel
2 km

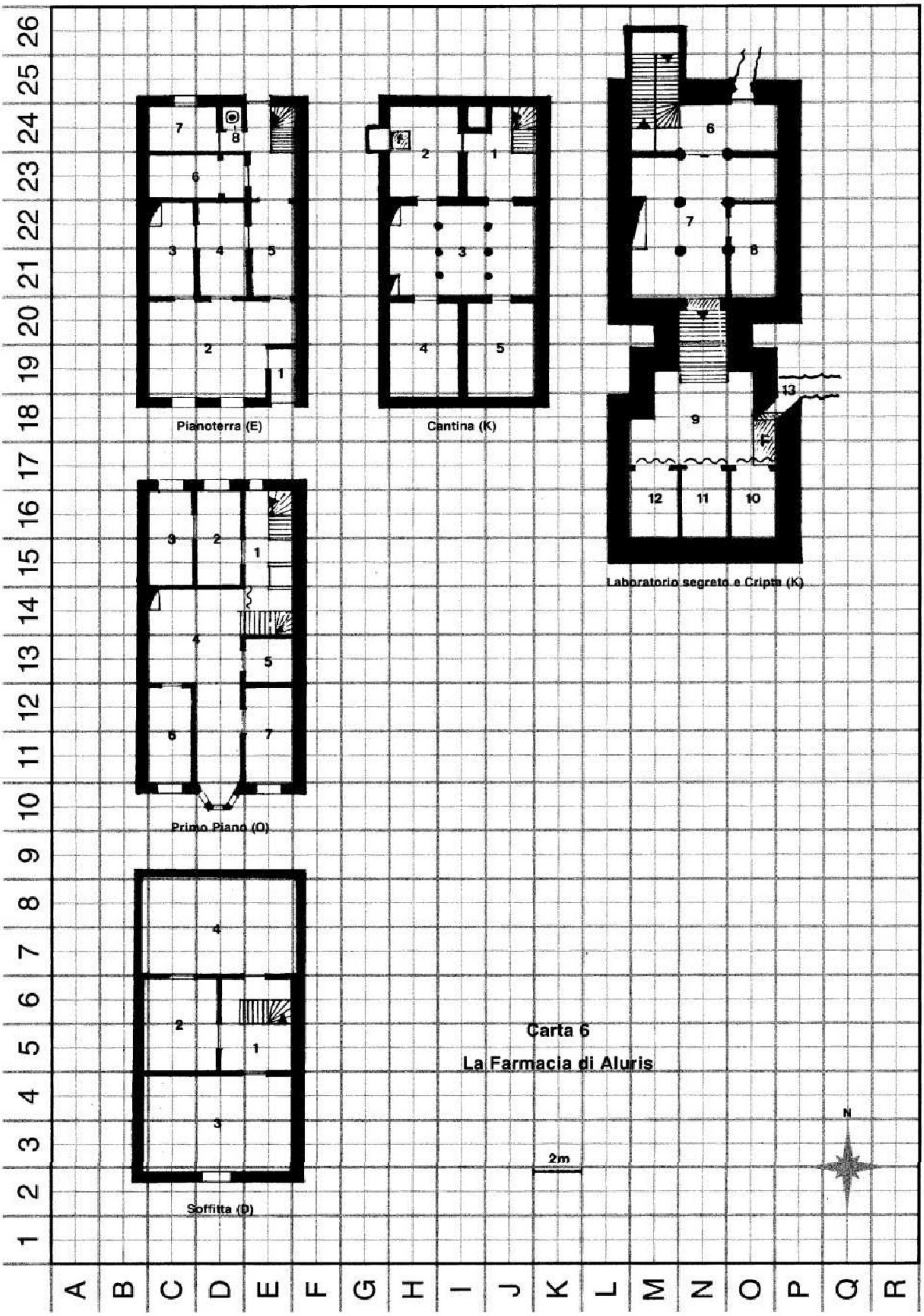


Carta 4:
I dintorni della Casa Padronale

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R
Bosco
Bosco
Bosco
Giardino
Fienile
Torre di Guardia
Casa Padronale
Stalla
Torri del Portale
Muro di Cinta
Strada d'accesso
N
4 m


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R
Piano Terra (E)
Primo Piano (O)
Piano della Torre (T)
Cantina: Primo Piano sotterraneo (K)
Cantina: Secondo Piano sotterraneo (K)
Pericolante: vedi 07
N
2m

Carta 5: La Casa Padronale


Pianoterra (E)
Cantina (K)
Laboratorio segreto e Cripta (K)
Primo Piano (O)
Soffitta (D)
2m
N
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

Carta 6

La Farmacia di Aluris